آخر بازی کرس

پائول کرس

ترجمه: هادی مؤمنی



بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

آخر بازی کرس

پائول کرس

ترجمه: هادی مومنی

انتشارات فرزین

سرشناسه : کرس، پاول، ۱۹۱۶- ۱۹۷۵م.
Keres, Paul
عنوان و نام پدیدآور : آخر بازی کرس/ پائول کرس؛ ترجمه هادی مؤمنی.
وضعیت ویراست : ویراست ۲.
مشخصات نشر : تهران: فرزین، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری : ۳۲۸ ص.: مصور.
فروست : هنر.
شابک : ۷۷۰۰۰ ریال: ۹۷۸-۹۶۴-۹۰۰۰۶-۵-۷
یادداشت : عنوان اصلی: .Practical Chess Endings
موضوع : شطرنج--آخر بازی
شناسه افزوده : مؤمنی، هادی، ۱۳۳۴-، مترجم
رده بندی کنگره : ۱۳۹۰ ۳آ۴ک/GV۱۴۵۰/۷/
رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲۴
شماره کتابشناسی ملی : ۲۵۱۰۸۵۰



انتشارات فرزین

آخر بازی کرس

نویسنده: پائول کرس
ترجمه: هادی مومنی
چاپ و صحافی: طیف‌نگار
شمارگان: ۵۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: دوم (ویرایش جدید) ۱۳۹۰
بهـا: ۷۷۰۰ تومان
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۹۰۰۰۶-۵-۷
ISBN:978-964-90006-5-7

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴
تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

مقدمهٔ مترجم

ما چو شطرنجیم اندر برد و مات **برد و مات ما ز توست ای خوش صفات**

«مولوی»

در ایام قدیم، شطرنج در سرزمین ایران از احترام بالایی برخوردار بوده است. وجود کتاب‌های خطی فراوان و توجه ادبا و اندیشمندان و سلاطین، نشانگر علاقه و توجه همگانی به این بازی است. در مغرب زمین، ایران را یکی از خاستگاه‌های اصلی شطرنج می‌شناسند و شطرنج امروزین را تکامل یافتهٔ شطرنج کبیر ایران می‌دانند. در چند سال اخیر به همت شیفتگان این رشته، شطرنج در جامعهٔ ما می‌رود که جایگاه مناسبی پیدا کند. حمایت شماری از فرهنگسراها، شرکت‌ها و سازمان‌های خصوصی و دولتی و مؤسسات آموزشی، همراه با تلاش روزافزون دست‌اندرکاران این رشته، آیندهٔ نوید بخشی را برای شطرنج پیش روی ما قرار می‌دهد. ظهور قهرمانان نونهال و نوجوان در چند سالهٔ اخیر حکایت از استعداد طبیعی ایرانیان در این زمینه دارد. وجود نشریات و کتاب‌ها، همچنین مربیان کارآمد می‌توانند در کنار حمایت‌های مذکور و توجه همگانی، به رشد و شکوفایی این رشته در ایران کمک شایانی بنماید. متأسفانه کمبود کتاب‌های مناسب یکی از مشکلاتی است که بر سر راه پیشرفت نسل جوان قرار دارد. به خصوص در مرحلهٔ آخر بازی، این قضیه به شدت به چشم می‌خورد. کتاب حاضر که نویسندهٔ آن استاد بزرگ فقید پائول کرس است به عنوان کتاب پایه در بخش آخر بازی می‌تواند جوابگوی بسیاری از نیازهای شطرنجدوستان باشد. این کتاب بی‌اغراق یکی از برجسته‌ترین آثار در زمینهٔ آخربازی در سطح جهان به شمار می‌رود. پرداختن به پوزیسیون‌های پایه، بحث تحلیلی و روش بررسی آخر بازی‌ها، راهنمای مناسبی است که ما را با روش صحیح تجزیه و تحلیل پوزیسیون‌ها آشنا می‌کند. امید است که مطالعهٔ آن، رضایت خاطر عزیزان شطرنجدوست را فراهم آورد.

هادی مؤمنی ۱۳۷۵

«معرفی مؤلف»

پائول پترویچ کرس، متولد ۱۹۱۶ در استونی، از ۱۹۳۷ تا ۱۹۶۵ به مدت ۲۸ سال جزء بهترین شطرنجبازان جهان شمرده می‌شد و عوامل گوناگونی بارها او را در یک قدمی کسب عنوان قهرمانی جهان ناکام کردند. کرس را سلطان بی‌تاج و تخت شطرنج جهان می‌نامیدند. او مانند مورفی، روبینشتاین و کورچنوی از جمله شایستگانی بود که نتوانست به این عنوان دست یابد. در ۲۱ سالگی با آلخین مشترکاً تورنمنت ناوهایم اول شد. در سال ۱۹۳۷ در ۵ تورنمنت از ۸ تورنمنتی که شرکت کرد اول شد. در بزرگ‌ترین تورنمنت قبل از جنگ دوم، «آورو» که با شرکت تمام مشاهیر شطرنج آن روزگار برپا شد بالاتر از کاپابلانکا، آلخین، اویوه، باتوینیک... مشترکاً با فاین به مقام نخست دست یافت و به عنوان مدعی اصلی قهرمانی جهان معرفی شد که آلخین به دلایلی از رویارویی با وی طفره رفت. جنگ دوم و اشغال استونی، که در دوران اوج قدرت شطرنجی وی اتفاق افتاد بر بازی‌های او سایه افکند. از سال ۱۹۴۸ تا ۱۹۶۵ نیز یکی از مدعیان اصلی عنوان قهرمانی جهان بود که در بسیاری از اوقات با اختلاف ناچیزی از رسیدن به فینال محروم ماند. کاپابلانکا زمانی گفته بود: «بازیکن خوب، خوش شانس هم هست» ولی این جمله در مورد کرس اصلاً مصداق نداشت. او در ۷۰ تورنمنت بین‌المللی شرکت داشت که در $\frac{۱}{۳}$ آنها اول شد. به عناوین اروپایی فراوانی دست یافت. همچنین با شرکت در تیم ملی استونی و سپس شوروی سابق به عناوین جهانی در المپیادهای شطرنج نائل آمد. وی مؤلف چندین کتاب در زمینهٔ ادبیات شطرنج است که کتاب حاضر که سه سال قبل از مرگ وی به رشتهٔ تحریر در آمده، برجسته‌ترین آنها می‌باشد. این شطرنج‌باز بزرگ در ۵ ژوئن سال ۱۹۷۵ درگذشت.

مترجم

«پیش گفتار»

در زمینهٔ ادبیات شطرنج، کتاب‌های زیادی در مورد تئوری شروع بازی، وسط بازی، تورنمنت‌های شطرنج و بازی‌های منتخب در سراسر جهان به رشتهٔ تحریر درآمده است. اما به رغم اینکه، آخر بازی یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازی شطرنج محسوب می‌شود تنها شمار اندکی از این کتاب‌ها به این موضوع اختصاص یافته است.

در واقع برآورد ارزش آخری بازی خوب و میزان وقتی که صرف این بخش باید بشود دشوار است. هدف این کتاب، کمک عملی به خواننده در فن آخر بازی است.

بسیاری از شطرنج‌بازان از مطالعهٔ آخر بازی بیزارند چون آن‌را خسته‌کننده می‌یابند. تا حدودی حق با آنهاست، زیرا بسیاری از آخر بازی‌های تئوریک مقداری بی‌روحند، نیاز به محاسبهٔ دقیق دارند و امکان‌های اندکی برای قوهٔ تخیل فرد عرضه می‌کنند. با این وجود، توجه زیادی به این مرحله از بازی وجود دارد و تمام شطرنج‌بازان باید تلاش کنند تا بازی خود را با تسلط بر تکنیک لازم بهبود بخشند.

در این کتاب به منظور تبیین قواعد اصلی، از تعداد مثال‌ها کاسته‌ام اما بیشتر از روال معمول به بررسی آنها پرداخته‌ام. از این راه امیدوارم که تئوری آخر بازی را اندکی دلپذیرتر کرده باشم. بر حسب ضرورت ناگزیر به حذف بسیاری از تجزیه و تحلیل‌های تئوریک صرف شده‌ام و به موضوعاتی که بیشترین سود عملی را نصیب شطرنج‌باز می‌کند بسنده کرده‌ام.

امیدوارم این اثر ضمن ایجاد علاقه به موضوع، اساساً موجب افزایش سطح تکنیک آخر بازی در بین شطرنج‌بازان، در همه جا بشود.

پائول کرس

تالین، جولای ۱۹۷۲

مقدمهٔ چاپ دوم

۱۵ سال از چاپ نخست «آخر بازی کرس» می‌گذرد. هدف از ترجمهٔ این کتاب آشنایی شطرنج‌بازان فارسی‌زبان با اصول علمی و کاربردی این مرحله از بازی بوده است.

در کنار تلاش برای تربیت قهرمانان این رشته، در نقش مترجم نیز تلاش کرده‌ام تا نسل جدید از آن‌چه که نسل ما از آن بی‌بهره بوده‌اند، محروم نمانند.

روزگاری دور ایرانیان در شطرنج سرآمد بوده‌اند. امروزه ایرانیان ثابت کرده‌اند که در عرصه‌های مثبت زندگی اجتماعی از استعداد بالایی برخوردارند. در کنار توسعهٔ گستردهٔ همگانی این رشته باید تلاش کنیم تا پابه‌پای بسیاری از رشته‌های ورزشی قهرمانانی جهانی تربیت کنیم.

در چاپ دوم این کتاب ویرایش جدید صورت گرفته و بسیاری از غلط‌ها و لغزش‌های چاپ اول نیز اصلاح شده‌اند. ساعت‌های زیادی با وسواس صرف این کار شده است.

تقاضای فراوان علاقه‌مندان و تلاش و پیگیری مدیر محترم انتشارات فرزین امکان چاپ دوم و شایستهٔ این کتاب را فراهم آورده است.

امید است که این خدمت کوچک مورد توجه دوستداران این رشته علمی و هنری قرار گیرد.

هادی مؤمنی ۱۳۹۰

فهرست مطالب

فصل ۳

آخر بازی وزیر

فصل ۴

آخر بازی رخ

فصل ۵

آخر بازی فیل

فصل ۶

آخر بازی اسب

فصل ۱

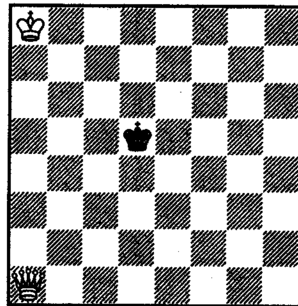
آخر بازی مقدماتی

در این جا به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در واقع الفبای بازی محسوب می‌شوند و معمولاً نیازی به تشریح آنها نیست. ولی، برای کامل بودن کار، به اختصار از آنها یاد می‌شود؛ در وهلهٔ نخست می‌پردازیم به قوای لازم برای مات کردن یک شاه تنها.

شاه و وزیر در مقابل شاه

این حالت همیشه برنده است و تنها خطر محتمل، پات است.

(۱)



یک روش ممکن برد در نمودار ۱ بدین‌گونه است :

1.♕c3 ♔e4 2.♔b7 ♔d5

بدیهی است که شاه سیاه حتی‌المقدور می‌خواهد در مرکز باقی بماند.

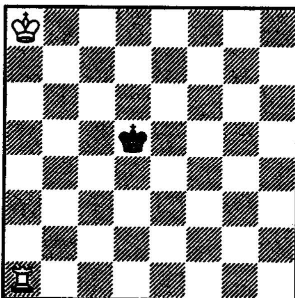
3.♔c7 ♔e4 4.♔d6 ♔f4 5.♕d3 ♔g5 6.♔e5 ♔g4 7.♕e3 ♔h5 8.♔f5 ♔h4 9.♕d3 ♔h5 10.♕h3 مات

شاید این کوتاهترین راه نباشد؛ 1.♔b7 احتمالاً سریعتر به نتیجه می‌رسد ولی روش بالا نشان می‌دهد که در چنین پوزیسیون‌هایی با چه سهولتی می‌توان شاه دشمن را مات کرد.

شاه و رخ در مقابل شاه

این حالت نیز همیشه برنده است. همانند مثال قبلی، ابتدا باید شاه دشمن را به کنارهٔ صفحه راند تا بتوان آن را مات کرد، هر چند که این کار اندکی دشوارتر است. وزیر بدون کمک شاه خودی، می‌تواند شاه حریف را به کنارهٔ صفحه براند، اما اینجا هماهنگی شاه و رخ برای رسیدن به این هدف الزامی است.

(۲)



در نمودار ۲، کار سفید دشوار نیست. برای راندن شاه سیاه به کنارهٔ صفحه، ساده‌ترین روش، بریدن راه

شاه با استفاده از رخ در عرض یا ستون است که با 1.♖a4 یا 1.♖e1 آغاز می‌شود. اما چون بدون کمک شاه سفید، پیشرفتی حاصل نمی‌شود روشنترین روش بدین قرار است:

1.♔b7 ♔e4 2.♔c6 ♔d4 3.♖e1

برای کشاندن شاه دشمن به ستون a.

3...♔c4 4.♖e4+ ♔d3 5.♔d5

اکنون راه ورود شاه به جناح شاه و عرض چهارم مسدود شده است.

5...♔c3 6.♖d4 ♔c2 7.♔c4 ♔b2 8.♖d2+ ♔c1

اینک شاه ناگزیر به عرض آخرش می‌رود.

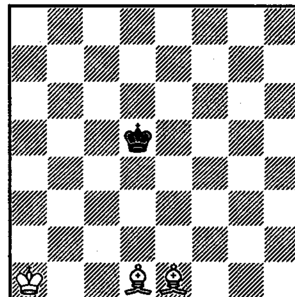
9.♔c3 ♔b1 10.♔b3 ♔c1 11.♖d3 ♔b1 12.♖d1 مات

به حرکتهای انتظاری رخ توجه کنید.

شاه و دو فیل در مقابل شاه

بدیهی است که شاه و یک فیل به هیچ وجه نمی‌توانند شاه تنها را مات کنند، اما همان‌گونه که از نمودار ۳ پیداست با دو فیل به آسانی می‌توان به پیروزی رسید.

(۳)



روش برد همانند روش کار در مثالهای قبلی است. فیلها با هماهنگی یکدیگر رفته رفته خانه‌های گریز شاه حریف را در کنترل می‌گیرند و آن را به کنارهٔ صفحه می‌رانند شیوهٔ زیر را به سهولت می‌توان فهمید:

1.♔b2 ♔e4 2.♔c3 ♔d5 3.♗f3+ ♔e5 4.♗g3+ ♔e6 5.♔d4

شاه سیاه اکنون توسط فیلها محدود شده و به کنج صفحه رانده می‌شود.

5...♔f5 6.♔d5 ♔f6 7.♗g4 ♔g5 8.♗d7 ♔f6 9.♗h4+ ♔g6

حرکتهای شاه سیاه محدودتر شده و باید به کنج صفحه برود.

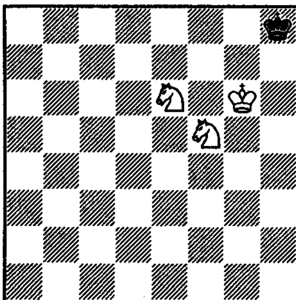
10.♔e5 ♔f7 11.♔f5 ♔g7 12.♗e8 ♔f8 13.♗g6 ♔g7 14.♗e7 ♔g8 15.♔f6 ♔h8 16.♗f5 ♔g8 17.♔g6 ♔h8 18.♗d6 ♔g8 19.♗e6+ ♔h8 20.♗e5 مات

البته شاید راههای سریعتری وجود داشته باشد اما روش برد در تمام حالتها یکسان است.

شاه و دو اسب در مقابل شاه

واضح است که تنها با یک اسب و شاه نمی‌توان شاه حریف را مات کرد. ولی اینکه با دو اسب هم نتوان پیروز شد شاید چندان روشن به نظر نرسد. در این حالت، پوزیسیون تئوریک مات را می‌توان نشان داد ولی در برابر دفاع صحیح نمی‌توان آن را ایجاد کرد. نمودار ۴ گویای امر است، زیرا با آنکه شاه سیاه در کنج قرار دارد، سفید نمی‌تواند پوزیسیون بهتری ایجاد کند.

(۴)



سفید اگر بخواهد با 1.♘e7 یا 1.♘h6 شاه حریف را محدودتر کند بازی پات می‌شود.

سفید می‌تواند ادامهٔ

1.♘f8 ♔g8 2.♘d7 ♔h8 3.♘d6 ♔g8 4.♘f6+

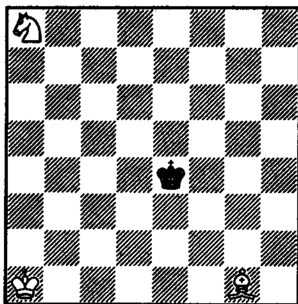
را بیازماید و در صورت ?4...♔h8، با 5.♘f7+ مات کند، ولی سیاه خیلی ساده حرکت **4...♔f8** را بازی می‌کند و سفید باید بار دیگر همه چیز را از نو شروع کند. به رغم تمام تلاشهای سفید، راهی اجباری برای مات کردن شاه سیاه با دو اسب وجود ندارد.

شاه، فیل و اسب در مقابل شاه

سفید در این آخر بازی می‌تواند حریف را مات کند اما آموختن تکنیک آن امری است لازم. بالطبع باز هم باید شاه سیاه را به کنج صفحه راند. تصور پوزیسیون‌های مات در هر چهار کنج صفحه امکان پذیر است. اما عملاً مات فقط در دو کنجی که همرنگ خانه‌های فیل باشد قابل تحقق است. در دو کنج دیگر، مات فقط در صورتی ممکن است که طرف مدافع همانند مثال دو اسب مرتکب اشتباه شود.

نتیجه آنکه کار طرف مهاجم نسبتاً ظریف است. نخست باید شاه دشمن را به کناره و سپس کنج صفحه راند و سرانجام اگر آن کنج همرنگ خانه‌های فیل نباشد، شاه را به کنج دیگر کشاند. با وزیر، رخ یا دو فیل، بریدن شاه در امتداد عرضها، ستونها یا قطرها آسان بود، اما کار کنترل با اسب و فیل سخت‌تر است. این دو سوار همواره نیازمند حمایت شاه خودی هستند، چون اسب و شاه می‌توانند از خانه‌هایی که فیل نمی‌تواند کنترل کند حفاظت کنند. با بررسی بازی از نمودار ۵ ببینیم که این کار چگونه انجام می‌شود.

(۵)



در حالیکه شاه سیاه تلاش می‌کند تا هر چه بیشتر در مرکز باقی بماند، سفید باید نخست شاه خود را وارد کارزار کند. شاه سیاه به محض حرکت، رهسپار کنج «مخالف» یعنی a8 یا h1 می‌شود که در آنجا در صورت دفاع درست، مات نخواهد شد. ممکن است بازی بدینگونه ادامه یابد؛

1.♔b2 ♔d3 2.♘c7 ♔c4

برای جلوگیری از ورود شاه دشمن.

3.♘e6 ♔d5 4.♘d4 ♔c4 5.♔c2 ♔b4

ادامهٔ 5...♔d5 6.♔d3 بهتر نبود.

6.♔d3 ♔c5 7.♗h2

همانگونه که می‌بینیم، سوارهای سفید با پشتیبانی شاه خانه‌های فراوانی را از شاه سیاه گرفته‌اند.

7...♔d5 8.♘b3 ♔c6

شاه سیاه باید عقب‌نشینی کند. بنابراین عازم a8 می‌شود، زیرا بعد از 8...♔e6 و 9.♔e4 به سوی h8 کشانده می‌شد.

9.♔c4 ♔b6

بهتر از 9...♔d7 10.♔d5.

10.♘c5 ♔c6 11.♘a4

به موقعیتی مشابه موقعیت بعد از حرکت هشتم سفید رسیده‌ایم. این یک روش تیپیک عقب راندن شاه دشمن با فیل و اسب را نشان می‌دهد.

11...♔b7 12.♔b5 ♔c8

پس از 12...♔a7 13.♔c6 به پوزیسیونی می‌رسیدیم که بعداً در واریاسیون اصلی پدید می‌آید.

13.♔c6 ♔d8 14.♔d6 ♔c8

اگر سیاه با 14...♔e8 برای گریختن تلاش می‌کرد، پس از

15.♔e6 ♔f8 16.♗e5

یا 15...♔d8 16.♘b6 به سوی h8 رانده می‌شد، بی‌آنکه بتواند امید رسیدن به h1 را داشته باشد.

15.♘b6+ ♔b7 16.♔c5 ♔a6 17.♔c6 ♔a5 18.♗d6 ♔a6 19.♗b8

جلوگیری از عقب‌نشینی شاه به a8 و آغاز مانور راندن شاه به سوی a1.

19...♔a5 20.♘d5! ♔a4

پس از

20...♔a6 21.♘b4+ ♔a5 22.♔c5 ♔a4 23.♔c4 ♔a5 24.♗c7+

کار سفید آسانتر است.

21.♔c5 ♔b3 22.♘b4!

یک حرکت بسیار مهم اسب و طریقه‌ای تیپیک برای راندن شاه از یک کنج به کنج دیگر.

22...♔c3 23.♗f4

می‌بینیم که پوزیسیون خوب اسب، راه فرار شاه سیاه را می‌بندد.

23...♔b3 24.♗e5 ♔a4 25.♔c4 ♔a5 26.♗c7+ ♔a4 27.♘d3 ♔a3 28.♗b6

یک حرکت انتظاری. شاه سیاه اکنون مجبور است به a1 برود.

28...♔a4 29.♘b2+ ♔a3 30.♔c3 ♔a2 31.♔c2 ♔a3 32.♗c5+ ♔a2 33.♘d3 ♔a1

سرانجام شاه سیاه به a1 کشانده شد. اینک شاه سیاه در سه حرکت مات می‌شود.

34.♗b4 ♔a2 35.♘c1+ ♔a1 36.♗c3 مات

حالا متوجه شده‌اید که این آخر بازی آنقدرها هم ساده نیست. به پوزیسیون‌های استاندارد حرکت‌های هشتم، بیستم و بیست و دوّم سفید کاملاً توجه کنید و بهتر است که مبتدیان برای آشنایی با طریقهٔ همکاری هر سه سوار سفید، خودشان سعی کنند تا شاه سیاه را در پوزیسیون‌های مختلف به کنج صفحه برانند.

فراموش نکنید که شاه را باید در ۵۰ حرکت مات کنید وگرنه حریفتان می‌تواند ادعای تساوی کند. همین محدودیت حرکات، آشنایی کامل ما را با روش بُرد الزامی می‌کند تا وقت گرانبها را برای عقب راندن شاه هدر ندهیم.

شاه و پیاده در مقابل شاه

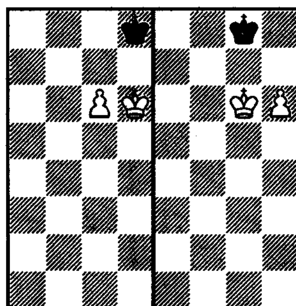
می‌توانستیم این آخر بازی را در بخش آخر بازی‌های پیاده بررسی کنیم، امّا چون در اینجا به مثالهای ساده می‌پردازیم بهتر است این آخر بازی را نیز در همین بخش آخر بازی‌های مقدماتی بگنجانیم. در این نوع آخر بازی، ارائه اصول کلّی دشوار است. زیرا همه چیز به محل استقرار مهره‌ها بستگی دارد. بدیهی است که پیروزی فقط در صورت ارتقاء پیاده، ممکن است. بنابراین وظیفهٔ ما تعیین این است که چه وقت این کارشدنی است و چه وقت ناشدنی.

البته هنگامی که شاه سیاه آنقدر از پیاده دور باشد که نتواند مانع وزیر شدن آن شود سفید به سادگی به پیروزی می‌رسد. همچنین واضح است که اگر شاه سفید نتواند مانع نابودی پیاده‌اش شود، بازی مساوی است. ابتدا به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آنها شاه سیاه در مقابل پیاده قرار دارد. کار را با بررسی

وضعیت‌های پایه نمودار ۶ شروع می‌کنیم که پیاده در عرض ششم و شاه سیاه در عرض آخر در مقابل پیاده قرار دارد.

در سمت چپ یک پوزیسیون تیپیک از این آخر بازی را می‌بینید که حتی اگر پیاده عقب‌تر هم بوده باشد قابل حصول است. زیرا از پیشروی پیاده به عرض ششم نمی‌توان جلوگیری کرد. پیروزی در اینجا بستگی به نوبت حرکت دارد. اگر نوبت حرکت با سفید باشد بازی مساوی است.

(٦)



1.c7+ ♔c8 2.♔c6

و **پات** می‌شود. سفید نمی‌تواند همین پوزیسیون را به صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد به وجود آورد.

1.♔d5 ♔c7 2.♔c5

سیاه حرکت صحیح !2...♔c8 را انجام می‌دهد و اکنون هم 3.♔d6 ♔d8 و هم 3.♔b6 ♔b8 به همان وضعیت منجر می‌شود. دفاع سیاه آسان است: او شاهش را حتی‌الامکان در خانه‌های c7 و c8 نگه می‌دارد تا آنکه شاه سفید به عرض ششم برسد، و آن وقت سیاه می‌بایست بی‌درنگ شاهش را مستقیماً در مقابل شاه سفید قرار دهد.

در این آخر بازی، بر نکتهٔ بسیار مهمی در مورد پوزیسیون دو شاه تأکید می‌کنیم. در تمام آخر بازی‌های پیاده، هنگامی که شاهان همانند مثال فوق مقابل یکدیگر قرار گیرند (یعنی در عرض یا ستون واحد با یک خانه فاصله)، آن حالت را «تقابل» یا به عبارت دقیقتر «تقابل نزدیک» می‌نامند که با «تقابل دور» که در آن شاهان سه یا پنج خانه از هم فاصله دارند تفاوت دارد.

وقتی بازیکنی یکی از پوزیسیون‌های پیشگفته را که در آنها نوبت حرکت با حریفش باشد ایجاد کند می‌گوییم که «تقابل گرفته است». در چنین مواردی، حریف این بازیکن تقابل را از دست داده است. اکنون می‌توانیم دربارهٔ نیمهٔ چپ نمودار ۶ بگوییم: پیروزی در این پوزیسیون بستگی به این دارد که چه کسی تقابل گرفته باشد. اگر سفید تقابل گرفته باشد به پیروزی می‌رسد وگرنه بازی مساوی است.

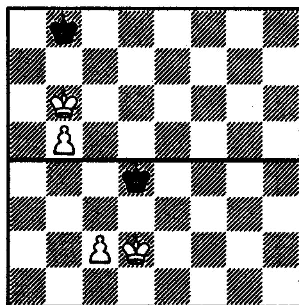
این قاعده در تمام پوزیسیون‌های مشابه، به جز پوزیسیون‌هایی که در آنها با پیادهٔ رخ سروکار داریم، کاربرد دارد. برای مثال، در نیمهٔ راست نمودار ۶، سفید حتی با تقابل هم نمی‌تواند به پیروزی برسد. ادامهٔ

1...♔h8 2.h7

به **پات** می‌انجامد.

اگر پیاده نه در عرض ششم بلکه عقبتر باشد، شانسهای تساوی سیاه به نحو قابل توجهی افزایش می‌یابند. نیمهٔ پایینی نمودار ۷ را در نظر بگیرید.

(٧)



این پوزیسیون و پوزیسیون‌های مشابه، نوبت حرکت با هر کس که باشد، مساوی است. سیاه طبق اصولی که در بالا گفتیم، دفاع می‌کند و بازی بدینگونه

ادامه می‌یابد:

1.c3+ ♔c4 2.♔c2 ♔c5 3.♔d3 ♔d5 4.c4+ ♔c5 5.♔c3 ♔c6 6.♔d4 ♔d6 7.c5+ ♔c6 8.♔c4 ♔c7 9.♔d5 ♔d7 10.c6+ ♔c7 11.♔c5 ♔c8! 12.♔d6 ♔d8!

به پوزیسیون مساوی شناخته شده‌ای رسیده‌ایم که در آن سیاه تقابل گرفته است.

شاید فکر کنید که آخر بازی شاه و پیاده را به پایان برده‌ایم، ولی اصلاً این طور نیست. مثلاً اگر شاه سفید خانهٔ مقابل پیادهٔ خود را اشغال کند چه اتفاقی می‌افتد؟ در این مورد نیز قواعد کلی برای بُرد وجود ندارد، اما بختهای پیروزی سفید بسیار بیشترند، بخصوص اگر پیاده پیشرفته باشد، همانند نیمهٔ بالایی نمودار ۷.

شاه سفید موفق شده به خانهٔ مهم مقابل پیاده‌اش برسد و این امر پیروزی او را در تمام حالات تأمین می‌کند: مهم نیست که نوبت حرکت با کیست و پیاده کجاست، اگر نوبت سیاه باشد، پس از

1...♔a8 2.♔c7

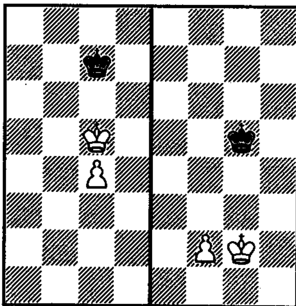
یا **2.♔a7 1...♔c8** و در پی آن پیشروی پیاده، پیروزی آسانی حاصل می‌شود. حتی اگر نوبت حرکت با سفید باشد، باز هم مسئله‌ای برای او وجود ندارد. پس از

1.♔a6 ♔a8 2.b6

سفید تقابل می‌گیرد و همانگونه که قبلاً دیدیم پیروز می‌شود. تمام پوزیسیون‌های مشابه به جز آنهایی که شامل پیادهٔ رخ هستند به پیروزی می‌انجامند.

اما یک نکته را در مورد پوزیسیون‌های دارای پیادهٔ اسب باید گفت. برمی‌گردیم به نیمهٔ بالایی نمودار ۷، نوبت حرکت با سفید است. ممکن است در نگاه اول به نظر برسد که سفید می‌تواند با 1.♔c6 هم به پیروزی برسد، زیرا 2.b6 1...♔c8 و سیاه بازنده است. اما حرکت صحیح 1.♔a6! است، هر چند که حتی پس از 1.♔c6 هم سفید می‌تواند به این پوزیسیون برسد. سیاه با 1...♔a7! به 1.♔c6 جواب می‌دهد. اگر الان سفید با بی‌دقتی 2.b6+? بازی کند سیاه با 2...♔a8! به تساوی می‌رسد، زیرا هم 3♔c7 و هم 4♔b6، 3.b7+ ♔b8 منجر به پات می‌شود. بنابراین سفید باید دست از سرسختی بردارد و **2.♔c7 ♔a8 3.♔b6! ♔b8 4.♔a6!** بازی کند و به طرح برنده بازگردد.

(۸)



اگر شاه سفید مقابل پیاده‌ای باشد که زیاد پیش نرفته است، به نیمهٔ چپ نمودار ۸ می‌رسیم. در این پوزیسیون تیپیک، نتیجهٔ بُرد بستگی به نوبت حرکت دارد. اگر سفید تقابل گرفته باشد، سیاه پس از

1...♔b7 2.♔d6 ♔c8

یا 2...♔b8 ، 3.♔d7

3.c5 ♔d8 4.c6 ♔c8 5.c7

شکست می‌خورد.

اما اگر نوبت با سفید باشد، سیاه پس از

1.♔d5 ♔d7 2.c5 ♔c7 3.c6 ♔c8! 4.♔d6 ♔d8

به پوزیسیون مساوی شناخته شده‌ای دست می‌یابد.

از این مثال، چنین برمی‌آید که سفید در صورتیکه پیاده‌اش عقبتر باشد به سادگی پیروز

می‌شود زیرا در این حالت همیشه با حرکت دادن پیاده می‌تواند تقابل بگیرد. از این رو، یک قاعدهٔ سودمند برای ادارهٔ این نوع آخر بازی چنین است: شاه سفید تا جایی که می‌تواند جلو پیاده پیش می‌رود (البته بدون از دست دادن پیاده) و فقط پس از آن، پیاده حرکت می‌کند.

نیمهٔ راست نمودار ۸ کاربرد این قاعده را نشان می‌دهد اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، به سادگی با ...1♔g4 یا ...1♔f4 مساوی می‌کند ولی اگر نوبت با سفید باشد به طریقهٔ آموزندهٔ زیر به پیروزی می‌رسد: !1.♔g3 و تقابل می‌گیرد. در صورت 1.♔f3? ♔f5! سیاه تقابل می‌گیرد و مساوی می‌کند.

1...♔f5 2.♔f3!

حفظ تقابل؛ توجه داشته باشید که 2.f4? ♔f6 باز به تساوی می‌انجامید.

2...♔e5 3.♔g4 ♔f6 4.♔f4!

یکبار دیگر سفید تقابل می‌گیرد و از قاعدهٔ ما یعنی پیشروی شاه بدون حرکت دادن پیاده استفاده می‌کند. ادامهٔ

4.f3? ♔g6 5.♔f4 ♔f6!

که به تساوی می‌رسید، اشتباه بود.

4...♔e6 5.♔g5! ♔f7 6.♔f5

6.f3 قابل بازی است، ولی 6.f4? ♔g7! به تساوی می‌انجامد.

6...♔e7 7.♔g6 ♔e8 8.f4

فقط حالا که **شاه سفید در عرض ششم** قرار دارد، پیاده پیشروی می‌کند: 8.♔g7 بی‌فایده بود زیرا

8...♔e7 9.f4 ♔e6

حرکت 10.♔g6 را اجباری می‌کرد.

8...♔e7 9.f5 ♔f8 10.♔f6!

بار دیگر گرفتن تقابل، حیاتی است، زیرا

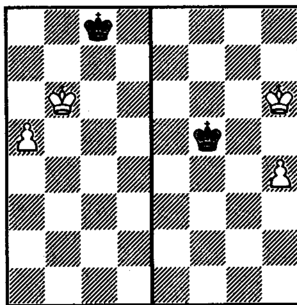
10.f6? ♔g8 به تساوی می‌انجامید.

10...♔e8 11.♔g7 ♔e7 12.f6+

و پیاده وزیر می‌شود.

در خاتمه دو مورد استثنائی را که شامل پیادهٔ رخ می‌شود ذکر می‌کنیم. امکان دفاع در این نوع آخر بازی بیشتر است، حال آنکه در پوزیسیون‌های همردیف اگر پیاده در ستون رخ نباشد، وضع بسیار مأیوس‌کننده می‌شود. به عنوان مثال، در نیمهٔ چپ نمودار ۹، سفید حتی با داشتن نوبت حرکت نمی‌تواند پیروز شود.

(۹)



پس از

1.♔a7 ♔c7 2.a6 ♔c8 3.♔a8

یا 3.♔b6 ♔b8

3...♔c7 4.a7 ♔c8

سفید خودش پات می‌شود.

قاعدتاً اگر شاه سیاه به خانهٔ حساس c8 (یا f8 در جناح دیگر) برسد، بازی مساوی می‌شود. یک استثناء در این قاعده هنگامی است که شاه سفید خانهٔ c6 یا b6 را اشغال کرده باشد و بتواند 1.a7 بازی کند.

در نیمهٔ راست نمودار ۹ نیز سیاه مساوی می‌کند، در صورتیکه با هر پیادهٔ دیگری غیر از پیادهٔ رخ، شکست سیاه حتمی بود. باز هم سفید نمی‌تواند حتی با داشتن نوبت حرکت به پیروزی برسد، زیرا

1.h5 ♔f6 2.♔h7 ♔f7 3.h6 ♔f8

و پوزیسیون مساوی که هم اینک دیدیم حاصل می‌شود. بنابراین، کلاً سیاه در مقابل پیادهٔ رخ مساوی می‌کند.

با این مثال بررسی آخر بازی‌های مقدماتی به پایان می‌رسد و به سراغ حالت‌های پیچیده‌تر می‌رویم. و به نوبت به آخر بازی پیاده، وزیر، رخ، فیل و اسب می‌پردازیم. اما فقط پوزیسیون‌هایی بررسی خواهند شد که اصول کلّی کاربردی در آخر بازی‌های مختلف را نشان دهند. همان‌گونه که پیشتر گفته شد، قصد ما تدوین یک کتاب مرجع آخر بازی نبوده است، بلکه هدف، نشان دادن پوزیسیون‌های مهم پایه است که هر شطرنجباز باید طرز عمل را در آنها بداند.

فصل ۲

آخر بازی پیاده

ممکن است تا حدودی عجیب به نظر برسد که بحث را با آخر بازی پیاده آغاز می‌کنیم ولی برای این کار دلایل قانع کننده‌ای داریم. اولاً، آخر بازی‌های پیاده در شکل نسبتاً ساده‌اند (البته نه لزوماً در محتوی!)، معمولاً از مهره‌های معدودی تشکیل می‌شوند و از اینرو ما را با دیدگاه‌های کلّی در مورد آخر بازی‌ها و طرز عمل در آنها آشنا می‌کنند. ثانیاً، آخر بازی‌های پیاده معمولاً از آخر بازی‌های دیگر منتج می‌شوند و اصطلاحاً پی سنگ کل تئوری آخر بازی به حساب می‌آیند.

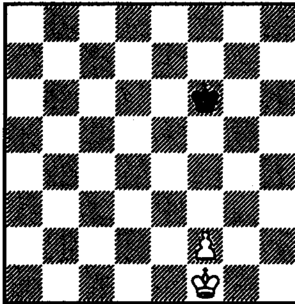
قبلاً آخر بازی‌های مقدماتی پیاده را که پایهٔ تمام آخر بازی‌های پیاده هستند بررسی کرده‌ایم. اگر با این نمونه‌ها تصور شود که آخر بازی‌های پیاده آسانترین آخر بازی‌ها هستند سخت در اشتباه هستیم. همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، بعضی از آخر بازی‌های پیاده برای ناآشنایان خیلی پیچیده و سخت هستند.

برای سادگی مطلب در مثال‌های بعدی، همیشه ابتکار عمل را از آن سفید فرض کرده‌ایم و هنگامی که از عرضهای چهارم، پنجم یا ششم صحبت می‌شود، از دید سفید به آن نگاه می‌کنیم. لازم به گفتن نیست که عین همین قواعد با معکوس کردن پوزیسیون برای سیاه کاربرد می‌یابد.

شاه و پیاده در مقابل شاه

بار دیگر باز می‌گردیم به این آخر بازی که قبلاً در قسمت آخر بازی‌های مقدماتی بررسی کرده‌ایم. به عنوان مثال، نمودار ۱۰ را در نظر می‌گیریم که با کاربرد اصول پیشگفته قابل حل نیست. در مورد اصطلاح «تقابل دور» نیز توضیح بیشتری می‌دهیم.

(۱۰)



اگر نوبت حرکت با سیاه باشد نمی‌توان مانع رسیدن او به f4 شد. در آن صورت، همان گونه که قبلاً دیدیم، بازی مساوی می‌شود. اما اگر نوبت حرکت با سفید باشد مسئله غامض‌تر می‌شود. در آن صورت نتیجه چه خواهد بود؟ برای پاسخگویی به این پرسش، باید پوزیسیون را اندکی مشروحتر بررسی کنیم. همانگونه که در نمونه‌های قبلی دیده‌ایم، سفید اگر شاهش را به f4 برساند، ولو نوبت حرکت با سیاه باشد، برنده است. حرکت نخست طبیعتاً 1.♔e2

است (1.♔g2 هم به واریاسیونهای مشابه تبدیل می‌شود) و اکنون این سیاه است که باید بهترین دفاع را انتخاب کند. واضح است که پس از 1....♔f5? سفید با 2.♔f3! به مقصود می‌رسد. ادامهٔ

1....♔e5 2.♔e3 ♔f5 3.♔f3

نیز همین گونه است. تنها دفاع درست **1...♔e6!** است تا **2.♔e3** را با **2...♔e5** و **2.♔f3** را با **2...♔f5** پاسخ دهد که در این صورت سیاه تقابل می‌گیرد و بازی به تساوی می‌انجامد. حرکت 1...♔e6! به سیاه تقابل دور می‌دهد که با نزدیک شدن شاهان به یکدیگر این تقابل به تقابل نزدیک تبدیل می‌شود. این مثال شکل اساسی تقابل دور را به ما نشان می‌دهد؛ ما بعدها با نمونه‌های بسیار پیچیده‌تری از کاربرد آن آشنا خواهیم شد.

تئوری تقابل هم مهم است و هم منطقی ساده دارد، اما بازیکن در صورت درک تئوری «خانه‌های متناسب» می‌تواند بدون استفاده از تئوری تقابل کارش را پیش ببرد. این تئوری گاهی حتی جامعتر و قابل فهمتر از کاربرد قانون تقابل است. بنابراین برمی‌گردیم به نمودار ۱۰ و آن را بیشتر بررسی می‌کنیم.

«خانه‌های متناسب» کدامند؟ فرض کنیم که شاه سفید در f3 و همتای سیاهش در f5 قرار دارد. اکنون می‌دانیم که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید به پیروزی می‌رسد. ما می‌توانیم این دو خانه را «خانه‌های متناسب» بنامیم، یعنی وقتی که شاه سیاه در f5 است، شاه سفید برای پیروزی باید در f3 مستقر شود، یا سیاه اگر بخواهد مساوی کند، پس از آنکه سفید شاهش را به f3 برد، باید شاه خود را به خانهٔ متناسب انتقال دهد.

اکنون بیابید زوجهای دیگری از خانه‌های متناسب را از دیدگاه مدافع پیدا کنیم. می‌دانیم که شاه سفید نباید به f4 برسد زیرا در تمام واریاسیونها به پیروزی می‌رسد. این بدان معنی است که اگر شاه سفید در e3 قرار گیرد و تهدید رفتن به f4 را داشته باشد شاه سیاه باید آمادهٔ رفتن به e5 و f5 یا g5 باشد، اما خانهٔ g5 خوب نیست زیرا سفید با ♔e4 حداقل خانهٔ f5 را می‌گیرد، به همین گونه ♔f5 هم برای شاه سیاه مناسب نیست، زیرا باید هنگامی که شاه سفید به خانهٔ f3 رفت آمادهٔ اشغال این خانه باشد. فقط باقی می‌ماند خانهٔ e5 که خانهٔ متناسب خانهٔ e3 است.

با این منطق، کدام خانه برای سیاه، همانند خانهٔ e2 است؟

همان گونه که سفید می‌تواند از این خانه به e3 یا f3 برود، سیاه نیز باید دارای خانه‌ای باشد که از آنجا بتواند به e5 و f5 برود.

در این روند دفاع درست سیاه را کشف کرده‌ایم. پس از **1.♔e2** تنها **1...♔e6!** تساوی را تأمین می‌کند. همان گونه که در بالا دیدیم، حرکات دیگر بازنده‌اند.

این مثال البته نمونهٔ ساده‌ای از خانه‌های متناسب است اما بعداً نمونه‌های آموزنده‌ای از سودمندی این روش محاسبه را ارائه خواهیم کرد.

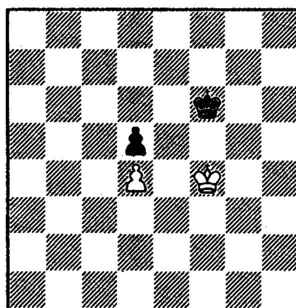
شاه و پیاده در مقابل شاه و پیاده

برای این نوع آخر بازی نیز قواعد کلی برای پیروزی یا تساوی وجود ندارد زیرا همه چیز به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی دارد. معمولاً، این آخر بازی‌ها به تساوی منجر می‌شوند، بنابراین در ابتدا به حالتهایی می‌پردازیم که در آنها سفید می‌تواند برد را تحمیل کند. پیش از هر چیز قوای خود را به دو گروه تقسیم می‌کنیم:

الف: پیاده‌ها در یک ستون قرار دارند

در این حالت می‌توانیم نمودار ۱۱ را پوزیسیون پایه قلمداد کنیم.

(۱۱)



این نوع پوزیسیون‌ها، نوبت با هر که باشد و یا دو پیاده در عرضهای پایینتری باشند، مساوی محسوب می‌شوند. اگر نوبت حرکت با سفید باشد سیاه تقابل می‌گیرد و پس از

1.♔g4 ♔g6 2.♔f4 ♔f6 و غیره

بازی به وضوح مساوی است.

اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، در آن صورت او پیاده‌اش را از دست می‌دهد:

1...♔e6
2.♔g5 ♔e7
3.♔f5 ♔d6
4.♔f6 ♔d7
5.♔e5

و با 5...♔c6 6.♔e6 پیادهٔ سیاه از بین می‌رود. اما سیاه با کاربرد اصولی که ما در آخر بازی‌های مقدماتی‌مان ارائه کردیم باز هم به تساوی دست می‌یابد.

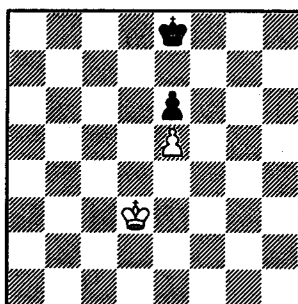
5...♔e7!
6.♔×d5 ♔d7!

سیاه تقابل می‌گیرد و همان گونه که قبلاً دیدیم بازی مساوی است.

اگر مهره‌ها در نمودار ۱۱ یکی دو عرض بالاتر قرار گیرند صحنه کاملاً تغییر می‌کند. مسلماً اگر نوبت سفید باشد به پیروزی نمی‌رسد، اما اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سیاه بازنده است. همان گونه که دیدیم سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد، اما شاه سفید در این هنگام به **عرض ششم** می‌رسد که پیروزی را تضمین می‌کند. پوزیسیون‌های مشابه، به غیر از پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ، به همین نتیجه می‌انجامند. حالت استثنایی هنگامی است که پیادهٔ سیاه در g7 یا b7 قرار گرفته باشد. شاه سیاه در این موقع می‌تواند به کنج صفحه راه بجوید که درصورت نزدیک شدن شاه سفید، بازی پات می‌شود. پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ مانند همیشه مساوی هستند.

حالا چند پوزیسیون را بررسی می‌کنیم که در آنها هر دو شاه فضای بیشتری برای مانور دارند. با نمودار ۱۲ شروع می‌کنیم.

(۱۲)



چنین پوزیسیون‌هایی اغلب کاربرد عملی دارند و از این رو ارزیابی صحیح آنها حائز اهمیت است. می‌دانیم که سفید اگر بتواند پیاده را بگیرد پیروز می‌شود، و اگر نوبت حرکت با وی باشد می‌تواند راحت به پیروزی برسد زیرا سیاه نمی‌تواند تقابل بگیرد. بازی ممکن است بدینگونه ادامه یابد.

1.♔c4!

تنها راه پیروزی. در صورت 1.♔d4 ♔d8! سیاه تقابل می‌گیرد و بازی مساوی می‌شود.

1...♔d7
2.♔b5!

بار دیگر تقابل قطری. ادامهٔ

2.♔c5? ♔c7!

به تساوی می‌انجامید.

2...♔c7
3.♔c5 ♔d7
4.♔b6 ♔d8
5.♔c6 ♔e7
6.♔c7 ♔e8
7.♔d6 ♔f7
8.♔d7

و سفید می‌برد.

این یکی از امکان‌ها بود، اما سیاه می‌تواند با 1...♔f7 دست به ضد حمله علیه پیادهٔ سفید بزند.

در آن صورت، چنین ادامه می‌دهیم:

1.♔c4! ♔f7
2.♔c5 ♔g6

بار دیگر، در وضعیتی کلّی قرار داریم که هر دو شاه از دو جناح متقابل به طرف پیاده‌ها می‌روند. اکنون 3.♔d6? یک خطای تیپیک محسوب می‌شود چون سیاه با 3...♔f5! حتی به پیروزی می‌رسدا در چنین موقعیتهایی، قاعدهٔ مفیدی که باید به خاطر سپرد آن است که طرف پیروز باید از یک خانه پایینتر به پیاده حمله کند (در اینجا d7)، تا بتواند در حرکت بعد (♔d6) همزمان با حفظ پیادهٔ خودی حمله را حفظ کند. بنابراین سفید چنین ادامه می‌دهد:

3.♔c6!

همانند قبل شاه سفید عازم d7 است و شاه سیاه عازم f4، واضح است که در این مورد سفید زودتر به مقصد می‌رسد.

3...♔g5

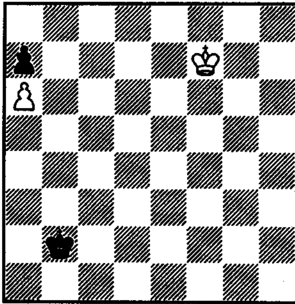
در صورت 3...♔f5 4.♔d6 ، سفید فوراً به پیروزی می‌رسید.

4.♔d7! ♔f5
5.♔d6

سفید پیروز می‌شود.

البته، با پیادهٔ رخ، بخت پیروزی کاهش می‌یابد، اما نمودار ۱۳ یک مانور برندهٔ ظریف و غیرمنتظره را به ما می‌نمایاند.

(۱۳)



شلاگه ـ آیوئس، برلین ۱۹۲۱

این پوزیسیون در بازی بین شلاگه - آیوئس ، برلین، ۱۹۲۱ به وجود آمد. در صورت حرکت سفید، سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد، اما مهم به نظر نمی‌رسد زیرا پنج حرکت طول می‌کشد تا سفید پیاده را بگیرد و در این فرصت شاه سیاه می‌تواند به خانهٔ تساوی بخش c7 برسد. پس آیا پوزیسیون مساوی است؟

ادامهٔ بازی بدینگونه بود:

1.♔e6 ♔c3 2.♔d6? ♔d4 3.♔c6 ♔e5 4.♔b7 ♔d6 5.♔xa7 ♔c7

والخ، همراه با تساوی.

اما سفید می‌توانست با انتخاب مسیر درست برای شاهش به پیروزی برسد. در آخر بازی‌های پیاده، گاهی ممکن است شاه مسیر موربی را برگزینند که از لحاظ شمارهٔ حرکات بیشتر نیست ولی مسیر حرکت شاه دشمن را محدود می‌کند. سفید می‌بایست بدین گونه بازی کند:

1.♔e6 ♔c3
2.♔d5!

همان گونه که می‌بینید، سفید باز هم پیاده را در ۵ حرکت می‌گیرد اما مانع نزدیک شدن شاه سیاه از طریق d4 ، e5 و d6 می‌شود. در نتیجه سیاه

نمی‌تواند به موقع به c7 برسد و می‌بازد.

2. ... ♔b4

در صورت

2...♔d3 3.♔c6 ♔e4 4.♔b7 ♔d5 5.♔×a7 ♔c6 6.♔b8

سفید به پیروزی می‌رسد.

3.♔c6 ♔a5
4.♔b7 ♔b5
5.♔×a7 ♔c6
6.♔b8

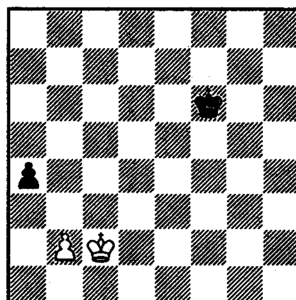
و پیاده، وزیر می‌شود.

یک نمونهٔ ساده ولی آموزنده. جالب توجّه آنکه اگر شاه سیاه در آغاز به جای b2، در خانهٔ به ظاهر بدتر h2 قرار داشت، بازی مساوی می‌شد، زیرا سفید نمی‌توانست بدون اتلاف وقت از نزدیک شدن شاه سیاه جلوگیری کند.

ب : پیاده‌ها در ستون‌های مختلف قرار دارند.

در چنین پوزیسیون‌هایی، اگر پیاده توسط شاه حریف متوقف شود، نتیجه معمولاً مساوی است، مگر آنکه سفید بتواند پیادهٔ دشمن را در شرایط مساعدی به چنگ آورد به عنوان مثال، نمودار ۱۴ را بررسی می‌کنیم.

(۱۴)



ف. ددرله، ۱۹۲۱

سفید به آسانی پیادهٔ سیاه را می‌گیرد و ظاهراً با ادامهٔ

1.♔c3 ♔e5 2.♔b4 ♔d5 3.♔×a4

کار را فیصله می‌دهد. اما سیاه ترفند !1...a3 را دارد، که پس از هر دو ادامهٔ

2.b×a3 ♔e6 3.♔c4 ♔d6

و

2.b4 ♔e6 3.♔b3 ♔d6 4.♔×a3 ♔c6 5.♔a4 ♔b6

مساوی می‌کند. سفید باید برای مقابله با این دفاع سیاه طرحریزی کند و آمادهٔ گرفتن پیاده با شاه باشد و همزمان پیادهٔ خود را تا حد ممکن در عرضهای پایین نگه دارد. بدین گونه :

1.♔b1! a3

بهترین دفاع، زیرا سفید پس از

1...♔e5 2.♔a2 ♔d4 3.♔a3 ♔c5 4.♔×a4 ♔b6 5.♔b4!

به سادگی پیروز می‌شود.

2.b3!

همان گونه که خواهیم دید، 2.b4 به مساوی می‌انجامد.

2...♔e5
3.♔a2 ♔d5
4.♔×a3 ♔c5
5.♔a4 ♔b6
6.♔b4!

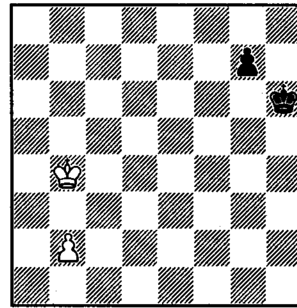
و سفید به پیروزی می‌رسد.

واضح است که با وجود پیاده در b4، این حرکت آخر ناممکن بود، با همین حرکت آخر به پوزیسیون برندهٔ شناخته شده‌ای رسیده‌ایم.

هنگامی که هیچ یک از دو پیادهٔ رونده را نتوان متوقف کرد، امکانات جالبی به وجود می‌آید. غالباً بازی با مانورهای آموزندهٔ شاه به پیروزی می‌رسد. در این مانورها از این ایده که در شطرنج، کوتاه‌ترین

فاصله بین دو نقطه لزوماً خط راست نیست استفاده می‌شود. بیایید یک آخر بازی از استاد بزرگ دوراس را بررسی کنیم.

(۱۵)



ا. دوراس ۱۹۰۵

یک نگاه سطحی ممکن است ما را به این باور بکشاند که پوزیسیون مساوی است، زیرا هر دو پیاده هنوز در خانه‌های اولیهٔ خود قرار دارند و محل شاه سفید فقط اندکی بهتر است. اما این برتری ناچیز در تلفیق با این امر که نوبت حرکت با سفید است، به نحو حیرت‌انگیزی به برد اجباری او می‌انجامد. با این وجود، سفید برای دستیابی به این نتیجه باید بسیار دقیق بازی کند، بخصوص در انتخاب خانه‌های صحیح پوزیسیون شاهش.

1.♔c5!

واضح است که شاه سفید باید به طریقی از پیشروی پیاده‌اش حمایت کند، وگرنه شاه سیاه می‌تواند آن را متوقف کند. اما چرا سفید با انجام این حرکت آشکارا شاه خود را در خانهٔ نامناسبی قرار می‌دهد که در خط آتش وزیر آتی سیاه قرار دارد؟ پاسخ در حرکات بعدی است.

الف

1...♔g6

سیاه تلاش می‌کند تا پیادهٔ سفید را متوقف سازد.

1...g5 در بخش ب بررسی خواهد شد.

2.b4 ♔f7

3.b5 ♔e7

4.♔c6!

اکنون می‌بینیم که چرا 1.♔c5 لازم بود. بازی پس از دو ادامهٔ

4.b6 ♔d7

و

4.♔b6 g5 5.♔c7 g4

مساوی می‌شد.

4...♔d8

نکته در اینجاست که شاه سیاه اکنون به نحو ناخوشایندی در عرض هشتم مستقر شده که بعداً در آنجا در معرض کیش وزیر سفید واقع می‌شود.

5.♔b7! g5

6.b6 g4

7.♔a7 g3

8.b7 g2

9.b8=♕+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

ب

1...g5

به جای کوشش برای متوقف کردن پیادهٔ حریف، سیاه تلاش می‌کند پیاده‌اش را پیش براند، بخصوص که با کیش، وزیر خواهد کرد. اما شاه سفید اکنون انعطاف‌پذیریش را با برد ظریف زیر به نمایش گذارد:

2.b4 g4

3.♔d4!

پیادهٔ سیاه اکنون به حمایت شاهش نیازمند است، اما این به مفهوم آن است که سفید می‌تواند شاه حریف را به خانه‌ای هدایت کند که کیش باشد. توجه داشته باشید که 3.b5? g3 به پیروزی سیاه می‌انجامید.

3....♔g5

3....g3 4.♔e3 ♔g5 5.b5!

به واریاسیون متن منتهی می‌شود اما
!f5♔ ?5.♔f3 به تساوی می‌انجامد.

4.b5 g3

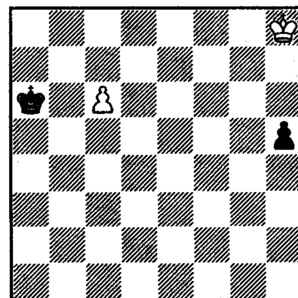
اگر سیاه برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سفید حرکت ♔f4...4 را انجام می‌داد در آن صورت پیادهٔ سفید نخست باکیش وزیر می‌شد.

5.♔e3 ♔g4
6.b6 ♔h3
7.b7 g2
8.♔f2 ♔h2
9.b8=♕+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

در این بررسی با ارزش، ضمن محدودیت قوا، پیچیدگی‌هایی که ممکن است بعضی از آخر بازی‌های پیاده‌ای داشته باشند آشکار شده است. از میان مسئله‌های بی‌شمار می‌توانیم نمونه‌های دیگری را ارائه کنیم که به نحو حیرت‌انگیزی عمق ایده‌هایی را که از پوزیسیون‌های نسبتاً ساده منتج می‌شوند می‌نمایانند. در اینجا بررسی دیگری را مشاهده می‌کنیم که احتمالاً در ادبیات شاه و پیادهٔ شطرنج مشهورترین نمونه محسوب می‌شود.

(۱۶)



ر. رتی ۱۹۲۲

حرکت با سفید است، اما ظاهراً او به نحو نومیدکننده‌ای بازنده محسوب می‌شود، زیرا پیادهٔ سیاه در راه وزیر شدن است و او برای متوقف کردن آن حداقل به دو تمپ نیاز دارد. ظاهراً به پیادهٔ خودی نیز امیدی نمی‌رود زیرا به آسانی توسط شاه سیاه متوقف می‌شود. اما باز هم نقشمایهٔ هندسی وارد کار می‌شود و شاه سفید شگفتی می‌آفریند:

1.♔g7 h4
2.♔f6 ♔b6

با این حساب، سفید با واداشتن سیاه به یک حرکت زمان-گیر یک تمپ گرفته است. اگر در عوض، 2...h3 بازی می‌شد، ادامهٔ

3.♔e7 h2 4.c7

به تساوی می‌انجامید، زیرا هر دو پیاده همزمان وزیر می‌شدند. دو حرکت نخست سیاه قابل تبدیل بودند، زیرا پس از

1...♔b6 2.♔f6

تهدید 3.♔g5، حرکت 2...h4 را اجباری می‌کرد.

3.♔e5!

جان کلام کل بازی. چون اینک سفید تهدید گرفتن پیاده با 4.♔f4 را دارد، سیاه راه دیگری ندارد.

3....h3
4.♔d6 h2
5.c7 h1=♕
6.c8 = ♕

با یک مساوی واضح.

چه کسی می‌توانست چنین امکانی را در پوزیسیون اولیّه تصور کند؟ این نمونه‌ها البته کلیت ندارند، اما هر کدام بیانگر بخشی از امکانات گوناگونی هستند که در ساده‌ترین آخر بازی‌های پیاده نهفته است. بعداً به پوزیسیون‌های پیچیده‌تری که همانند این پوزیسیون پس از حل ساده می‌نمایند نیز خواهیم پرداخت.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده

پوزیسیون‌های شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده، بخش بسیار پیچیده‌ای از آخر بازی پیاده به شمار می‌روند. امکانات بسیار و گوناگونی وجود دارد و

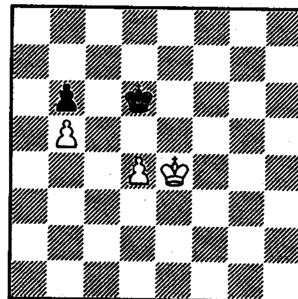
بنابراین اگر در پی درک کامل مسائل باشیم باید به طور سیستماتیک عمل کنیم. معمولاً طرفی که قوای بیشتر دارد به پیروزی می‌رسد، به خصوص اگر پیادهٔ رونده‌اش از پیاده‌های دیگر فاصله داشته باشد و شاه مدافع را به دنبال خود بکشاند.

اما پوزیسیون‌هایی نیز هستند که به سادگی به برد نمی‌رسند و همین پوزیسیون‌ها هستند که بیشترین توجه را به خود جلب می‌کنند. بخش بعدی را عمدتاً به آنها اختصاص داده‌ایم.

الف : پیاده‌های منفرد که یکی از آنها رونده است

در اینجا می‌خواهیم آخر بازی‌های دو پیاده در مقابل یک پیاده را بسته به پوزیسیون پیاده‌های سفید، طبقه‌بندی کنیم. نخست پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که از میان پیاده‌های منفرد سفید یکی از آنها رونده است. همان گونه که قبلاً گفته شد، در صورتی که پیاده‌ها تا حدودی از هم فاصله داشته باشند، سفید تقریباً به آسانی پیروز می‌شود، بنابراین فقط پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که در آنها فقط یک ستون بین پیاده‌ها فاصله باشد، به طوری که پیادهٔ رونده به تنهایی نتواند شاه سیاه را از صحنهٔ عملیات زیاد دور کند. نمودار ۱۷ یک پوزیسیون تیپیک پایه است.

(۱۷)



همان گونه که انتظار می‌رود، این پوزیسیون برای سفید برنده محسوب می‌شود و مهم نیست که نوبت حرکت با کدام طرف باشد. فرض کنیم که نوبت حرکت با سفید است.

1.d5 ♔d7

پس از

1...♔c5 2♔e5 ♔×b5 3.d6 ♔c6 4.♔e6

و غیره، سفید به سادگی پیروز می‌شود.

2.♔e5 ♔e7

3.d6+ ♔d8!

دفاع زیرکانه‌ای که برای سفید چند مشکل ایجاد می‌کند. پس از

3....♔d7 4.♔d5

سفید به پیروزی می‌رسید، در حالی که اینک

4.♔d5 ♔d7 یا

4.♔e6 ♔e8 5.d7+ ♔d8

به سفید کمکی نخواهد کرد. اما اکنون سفید می‌تواند به یکی از آخر بازی‌های مقدماتی وارد شود.

4.d7!

ساده‌ترین روش برد، قربانی کردن پیاده، گرفتن تقابل، و سپس گرفتن پیادهٔ سیاه با یک برد استاندارد است. راه پیچیده‌تر برای پیروزی ادامهٔ

4.♔d4 ♔e8 5.♔e4 ♔d8 6.♔e5!

است، این امکان را بعداً بررسی خواهیم کرد.

4. ...♔×d7

وگرنه

4. ...♔e7 5.d8=♕+ ♔×d8 6.♔d6

به پیروزی می‌رسد.

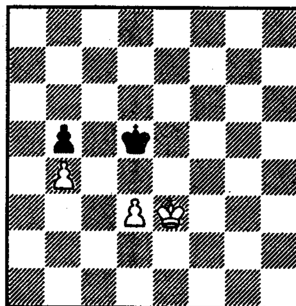
5.♔d5 ♔c7

6.♔e6

و سفید می‌برد.

اکنون ببینیم اگر مهره‌ها را یک عرض پایین‌تر ببریم چه اتفاقی می‌افتد. نمودار ۱۸ حاصل می‌شود.

(۱۸)



در این پوزیسیون نیز سفید به برد می‌رسد، اما باید مراقب حملهٔ متقابل به پیادهٔ خود باشد. ممکن است بازی این گونه ادامه یابد:

1.d4 ♔c4

ادامهٔ

1...♔d6 2.♔e4 ♔e6 3.d5+ ♔d7 4.♔e5 ♔e7 5.d6+ ♔d7 6.♔d5

و سپس 7.♔c5 که به پیروزی سفید می‌انجامید نومیدکننده بود.

2.♔e4 ♔×b4

3.d5 ♔c5

سیاه برای آنکه پیادهٔ سفید زودتر به وزارت نرسد، مجبور است شاه خود را در این خانهٔ نامناسب قرار دهد.

4.♔e5 b4

5.d6 b3

5...♔c6 6♔e6 تغییری در وضعیت نمی‌داد.

6.d7 b2

7.d8=♕ b1=♕

هر دو طرف وزیر دارند، اما پس از:

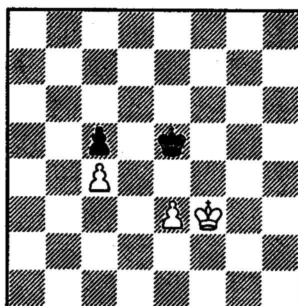
8.♕c8+ ♔b4

9.♕b7+

وزیر سیاه از دست می‌رود و سفید به پیروزی می‌رسد.

ممکن است تصور شود که همهٔ پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۸ به برد سفید می‌انجامند، اما یک استثناء حیرت‌آور وجود دارد و آن هنگامی است که پیاده‌های سیاه و سفید همانند نمودار ۱۹ در ستون فیل قرار گرفته باشند.

(۱۹)



در نگاه اول، تفاوتی به چشم نمی‌خورد، زیرا پس از

1.e4 ♔e6 2.♔f4 ♔f6 3.e5+ ♔e7 4.♔f5 ♔f7 5.e6+

یا

1...♔d4 2.♔f4 ♔×c4 3.e5 ♔d5 4.♔f5 c4 5.e6 c3 6.e7 c2 7.e8=♕ c1=♕ 8.♕d8+

و در پی آن 9.♕c7+ ، سفید به همان طریقی که قبلاً دیدیم به پیروزی می‌رسد. امایک نکتهٔ باریکتراز مو وجود دارد، بدین‌گونه :

1.e4 ♔d4!

2.♔f4 ♔×c4

3.e5 ♔b3!!

هنگامی که شاه دور باشد، وزیر به تنهایی در مقابل پیادهٔ عرض ۷ ستون فیل به پیروزی نمی‌رسد.

ادامهٔ

3....♔d3 4.e6 c4 5.e7 c3 6.e8=♕ c2 7.♕e3+

به پیروزی سفید می‌انجامید.

4.e6 c4

5.e7 c3

6.e8=♕ c2

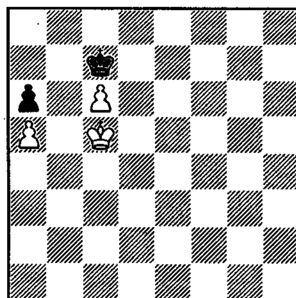
و آخر بازی مساوی است زیرا سفید نمی‌تواند شاه سیاه را از رسیدن به b2 باز دارد. البته در بخش آخر بازی وزیر به طور مفصل این موضوع بررسی می‌شود، ولی فعلاً فقط به ذکر آن اکتفا می‌کنیم.

واضح است که پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۸ در یک عرض پایینتر مساوی هستند زیرا سیاه همواره می‌تواند به پیادهٔ سفید حمله کند. اما شگفت آنکه اگر پوزیسیون را دو عرض بالاتر ببریم به نحوی که پیادهٔ سیاه در خانهٔ اولیه‌اش باشد باز هم شانس پیروزی سفید محدود می‌شود. شاه سیاه جلو پیاده‌ها قرار می‌گیرد و همیشه با استفاده از پات خود را خلاص می‌کند، اما بررسی این جنبه ما را از بحث کنونی دور می‌کند.

در خاتمه باید گفت که در پوزیسیون‌های مشابه نمودارهای ۱۷ تا ۱۹، در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید به آسانی می‌برد. در این حالت، به پیادهٔ سفید نمی‌توان حمله کرد، از این رو، سفید فقط باید پیادهٔ رونده‌اش را پیش براند، و البته باز تنها استثناء در پوزیسیون‌هایی است که پیادهٔ سیاه در خانهٔ اولیهٔ خود قرار دارد.

معمولاً پیاده‌های رخ تا حد زیادی شانس برد سفید را کاهش می‌دهند، اما شگفت آنکه در پوزیسیون‌هایی که بررسی شد این مورد دیده نمی‌شود. نمودار ۲۰ را بررسی می‌کنیم.

(۲۰)



فارنی ـ آلاپین

این پوزیسیون را می‌شد در جریان تجزیه و تحلیل نمودار ۱۷ بررسی کرد، البته در صورتی که مهره‌ها را یک ستون به سمت چپ می‌بردیم و سفید پیادهٔ آزادش را پیش می‌راند. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، برد آسان است، اما اگر نوبت سفید باشد چگونه به پیروزی می‌رسد؟ روش نمودار ۱۷ در اینجا کارساز نیست. ادامهٔ

1.♔d5 ♔c8 2.c7? ♔×c7 3.♔c5 ♔b7

یا

2.♔d6 ♔d8 3.c7+ ♔c8

به تساوی می‌رسد. بنابراین پیروزی، آسان به دست نمی‌آید و باید اندکی عمیقتر کند و کاو کنیم. گفتیم که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید می‌برد. آیا نمی‌توان تمپ از دست داد تا در همین موقعیت نوبت حرکت با سیاه باشد؟

عجالتاً به تئوری خانه‌های متناسب برگردیم. دیدیم که سیاه باید جواب ♔c5 را با ♔c7 ... و جواب ♔d6 را با ♔d8 ... بدهد. اما دو جفت خانهٔ متناسب وجود دارد. کدام خانهٔ سیاه متناسب d5 سفید است؟ شاه سفید می‌تواند از این خانه به c5 و d6 برود، بنابراین شاه سیاه باید بتواند به خانه‌های متناسب c7 و d8 برود. در این صورت، تنها خانهٔ سیاه c8 است که یک جفت خانهٔ متناسب دیگر به ما می‌دهد.

با ادامهٔ این روند، در می‌یابیم که خانهٔ c4 سفید (که d5 و c5 را کنترل می‌کند) با خانه‌های b8 و d8 سیاه (که c8 و c7 را کنترل می‌کنند)، متناسب خواهد بود. پس در واقع دو خانه با یک خانه متناسب است. اما خانهٔ d4 سفید چطور؟ چون این خانه d5 و c5 را کنترل می‌کند، خانه‌های متناسب سیاه b8 و d8 هستند.

اکنون با این مقدمات، حل مسئله خود را فراهم کرده‌ایم. فرض کنیم که سفید ♔c4 بازی کرده است

و سیاه خانهٔ متناسب b8 را انتخاب کرده است. حالا سفید شاهش را به d4 می‌برد و سیاه را مجبور می‌کند به خانه‌های متناسب b8 یا d8 برود اما سیاه هم اکنون در b8 است و نمی‌تواند دو خانه حرکت کند و به d8 برود. پس ناچار است به یک خانهٔ نامتناسب برود، و ببازد. ببینیم که چگونه این کار با رشته حرکات معینی امکان‌پذیر است.

1.♔d5 ♔c8

2.♔c4

در اینجا انتخاب خانهٔ d4 یا c4 فرق نمی‌کند زیرا هر دو به یک نتیجه می‌رسند.

2. ...♔d8

یا 2. ... ♔b8

3.♔d4! ♔c8

در صورت 3...♔c7، سفید با 4.♔c5 به سرعت پیروز می‌شود.

4.♔d5! ♔c7

5.♔c5

و سفید در حالتی به پوزیسیون نمودار رسیده که نوبت حرکت با سیاه است. پس از

5...♔d8 6.♔d6 ♔c8 7.c7 ♔b7

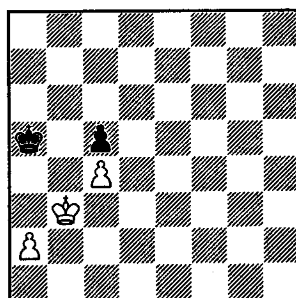
8.♔d7 ♔a7 9.♔c6

(در صورت 9.c8=♕ ، پات می‌شود)

سفید در دو حرکت مات می‌کند.

این بخش را با یک نمونه از این گونه آخر بازی به پایان می‌بریم.

(۲۱)



ج. واکر ۱۸۴۱

کار سفید بسیار سخت است، زیرا پیادهٔ آزادش در ستون رخ قرار گرفته و در قسمت چپ این پیاده فضایی برای مانور شاه وجود ندارد. تنها شانس او حمله از راست است که در این صورت، باید دائماً مراقب حملهٔ متقابل شاه سیاه بود. به عنوان مثال، پس از تلاش مستقیم.

1.♔c3 ♔a4 2.♔d3

سیاه 2...♔b4! بازی می‌کند و یکی از پیاده‌های سفید را می‌گیرد و به تساوی واضحی می‌رسد.

(در صورت

2...♔a3 3.♔e4 ♔×a2 4.♔d5

سفید به آسانی پیروز می‌شود)

کمی عمیقتر بررسی کنیم.

برای پیروزی، شاه سفید باید به d5 برسد بدون آنکه به سیاه امکان بدهد که پیادهٔ a2 را بگیرد و سیاه باید با رساندن شاه به b4 از پیادهٔ خود دفاع کند. وقتی سیاه ...♔b4 بازی می‌کند، سفید باید در وضعیتی باشد که بتواند ♔d3 بازی کند چون در آن حالت سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و نمی‌تواند از ♔-e4-d5 جلوگیری کند. بنابراین نخستین خانه‌های متناسب، d3 و b4 هستند.

پیشتر برویم. هنگامی که شاه سیاه در a3 قرار می‌گیرد و تهدید گرفتن پیادهٔ a2 را دارد سفید باید آماده باشد که این تهدید را با ♔d5 جواب دهد، بنابراین e4 و a3 نیز خانه‌های متناسب هستند. در نتیجه، خانهٔ a4 (که خانه‌های a3 و b4 را کنترل می‌کند) متناسب با e3 است (که خانه‌های e4 و d3 را کنترل می‌کند) و خانهٔ a5 (که خانه‌های a4 و b4 را کنترل می‌کند) متناسب با خانهٔ d2 است (که خانه‌های d3 و e3 را کنترل می‌کند).

بار دیگر دشوارترین بخش کار را انجام داده‌ایم. فقط می‌ماند که سفید با مانور دقیق به d2 برسد و سیاه نتواند از پیشروی شاه سفید به d5 ممانعت کند. برای تکمیل مطلب باید بگوییم که اگر شاه سیاه در a6 یا b6 باشد، شاه سفید می‌تواند c1، c2 یا c3 را اشغال کند. در این حال، همیشه می‌تواند ♔a5 ... را با ♔d2 پاسخ دهد.

از آخرین تفسیر ما روشن می‌شود که اگر نوبت سیاه باشد به سرعت می‌بازد، زیرا پس از 1... ♔b6 (a6) ، سفید، بلافاصله 2.♔c3 (c2) بازی می‌کند.

2.... ♔a5 3.♔d2!

اگر نوبت سفید باشد وضعیت پیچیده‌تر است، اما به‌گونه زیر می‌برد:

1.♔a3!

تنها حرکت. وگرنه سیاه 1... ♔a4 می‌کند و شاه سفید از خانهٔ متناسب e3 خیلی دور است. حرکت متن یک تمپ مهم نصیب سفید می‌کند.

1.... ♔b6

2.♔b2 ♔a5

بهترین حرکت، زیرا سایر حرکات امکان 3.♔c3 و یک برد آسان را به سفید می‌دهند. بدیهی است که سیاه با آوردن شاهش به مرکز به جایی نمی‌رسید.

3.♔b3!

بار دیگر سفید یک تمپ می‌گیرد.

3.... ♔b6

4.♔c3(c2) ♔a5

در صورت 4... ♔a6 سفید با ♔c2(c3)-d3-e4-d5 به پیروزی می‌رسد.

5.♔d2!

حرکت برنده‌ای که بعدها توسط کلینگ کشف شد.

امّا تئوری خانه‌های متناسب چقدر همه چیز را ساده کرده است!

5... ♔a4

6.♔e3! ♔b4

7.♔d3

و سفید به مقصود می‌رسد چون پس از

7... ♔a3 8.♔e4 ♔×a2 9.♔d5

یا

8... ♔a4 9.♔d5 ♔b4 10a3+

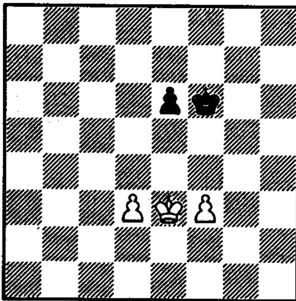
به سادگی پیروز می‌شود.

مثال‌های زیادی از این دست وجود دارند که در آنها مسائل ظاهراً پیچیده را به کمک خانه‌های متناسب می‌توان حل کرد و ما اهمیّت آن را در پوزیسیون‌های دیگر پی می‌گیریم.

ب : پیاده‌های منفرد که هیچ کدام رونده نیستند

در این نوع پوزیسیون‌ها شانس‌های تساوی طرفِ مدافع بیشتر است، به خصوص اگر طرف مهاجم قادر به تمپ‌گیری با حرکت پیاده‌هایش نباشد. عوامل تعیین کننده، طرز استقرار شاهان و گرفتن تقابل است. نگاه کنید به نمودار ۲۲.

(۲۲)



این وضعیتی است تیپیک و با یک نگاه نمی‌توان گفت که سفید می‌برد یا نه، در اینجا به تجزیه و تحلیل کاملی نیاز است. کلاً می‌توان گفت که طرف مدافع باید

تا حد ممکن آزادی پیاده‌های سفید را محدود کند، به قسمی که آنها حرکت تمپ گیر دراختیار نداشته باشند. از سوی دیگر، طرف مهاجم باید سعی در حفظ این آزادی داشته باشد و بکوشد تا شاهش را تا آنجاکه ممکن است پیش براند. اگر این نکات را به خاطر بسپاریم، واریاسیون‌های بعدی به آسانی قابل درک خواهند بود. با ساده‌ترین حالت آغاز می‌کنیم که نوبت با سیاه باشد.

1. ...e5!

2.f4

حرکت شاه کارساز نیست. به عنوان مثال

2.♔e4 ♔e6

یا

2.♔d2 ♔e6 3.♔c3 ♔d5

حرکت متن، تنها تلاش ممکن برای برد محسوب می‌شود.

2. ...♔f5!

تنها حرکت سیاه برای تساوی. زیرا

2. ...e×f4+ 3♔×f4 ♔e6 4♔e4 ♔d6 5♔d4!

به برد سفید می‌انجامد. اما حالا

3.f×e5 ♔×e5

کاملاً به تساوی منجر می‌شود.

غیر از این شاخهٔ ساده، سیاه روش تساوی دیگر هم دارد که نیازمند بازی دقیق است، بدین گونه:

1. ...♔e5

ادامهٔ

1. ...♔f5 2.d4 ♔g6 3♔f4 ♔f6 4.♔e4

و سپس 5.♔e5، همان گونه که بعداً خواهیم دید، به برد سفید می‌رسد.

2.♔e2

پس از

2.d4+ ♔d5

یا

2.f4+ ♔f5

سیاه تهدید 3...e5 را دارد و در صورت (یا3.f4 (d4 به پوزیسیونی مشابه پوزیسیون پس از حرکت 1...,e5 می‌رسیم.

2. ...♔f4

سایر حرکات شاه هم به تساوی می‌انجامند، لیکن حرکت متن آموزنده‌ترین آنهاست.

3.d4 ♔g5!

این بار تنها حرکت مساوی، زیرا

3. ...♔f5? 4.♔e3

همان طور که دیدیم به برد سفید می‌انجامد. سیاه باید مطمئن شود که می‌تواند ♔e3 را با ♔f5... پاسخ دهد چون در آن صورت تساوی اجباری است و سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند.

باز می‌گردیم به نمودار ۲۲ اگر نوبت سفید باشد، بدین گونه می‌برد:

1.♔e4!

پیروی از قانون، پیشروی هر چه بیشتر شاه! این تنها راه پیروزی است، زیرا

1.♔f4? e5+ 2♔g4 ♔g6

یا

1.f4 ♔f5 2♔f3 e5

به تساوی می‌رسد به همین گونه است.

1.d4 ♔f5 2.♔d3 ♔f4 3.♔e2 ♔g5!

و غیره.

1. ...♔f7

بهترین شانس. پس از

1. ...e5 2.f4!

یا

1. ...♔e7 2.♔e5 ♔d7 3.d4 ♔e7

4.f4 ♔d7 5.d5 (4. ... ♔f7 5.f5)

سفید به سهولت پیروز می‌شود.

2.♔e5 ♔e7

3.f4 ♔d7

3... ♔f7 بی‌درنگ مقابل 4.f5 به شکست می‌انجامد.

4.♔f6!

4.d4? ♔e7! ، همان گونه که خودتان می‌توانید بررسی کنید، به تساوی می‌رسید.

4. ... ♔d6

5.d4

سفید تقابل می‌گیرد و بازی را می‌برد. 5.♔f7 هم امکان‌پذیر است، زیرا

5. ...e5 6.f5

نیز به برد سفید می‌انجامد.

5. ... ♔d7

6.♔f7 ♔d6

7.♔e8! ♔c6

8.♔e7 ♔d5

9.♔d7 ♔×d4

10.♔×e6

و سفید می‌برد.

قابل توجه آن است که سفید این آخر بازی را فقط به این دلیل برد که حرکت تمپ‌گیر 5.d4 را در اختیار داشت. مثلاً اگر به پوزیسیون پس از حرکت ششم سفید نگاه کنیم و به جای سیاه نوبت سفید باشد، با دفاع خوب بازی به تساوی می‌کشد. این را مفصلتر بررسی می‌کنیم.

برای پیروزی، همان گونه که دیدیم سفید باید هنگامی که شاه سیاه در d7 است با استقرار شاه خود در f7 تقابل بگیرد. خانه‌های متناسب دیگر سفید، f6 و f8 هستند که متناسب خانه‌های d6 و d8 سیاه به شمار می‌روند، و اگر شاه سفید در ستون اسب باشد در آن صورت g8 و g7 متناسب با خانه‌های e8 و e7 سیاه هستند. اما خانهٔ g6 سفید چطور؟ خانهٔ e6 سیاه با پیاده‌اش اشغال شده و بنابراین او در این حالت فقط امکان تقابل دور با c6 را دارد، سیاه باید آماده باشد که به محض g6♔ سفید، شاه خود را به c6 ببرد.

یعنی بازی ممکن است این‌گونه ادامه پیدا کند:

1.♔f6 ♔d6 2.♔g7 ♔c7!

2... ♔e7? که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست:

3.♔g6! ♔d6 4.♔f6 ♔d7 5.♔f7

3.♔g6 ♔c6! 4.♔f7 ♔d7 5.♔g8 ♔c8!

باز تنها حرکت ممکن، چون هر دو ادامهٔ

5. ... ♔e8 6.♔g7 ♔e7 7.♔g6!

و

5. ... ♔c6 6.♔f8 ♔d6 7.♔e8

به شکست منجر می‌شوند.

6.d5

حرکت دیگری وجود ندارد.

6. ... ♔d7!

6. ...e×d5? 7.f5

خوب نیست زیرا سفید با کیش وزیر می‌کند.

7.♔g7

در صورت

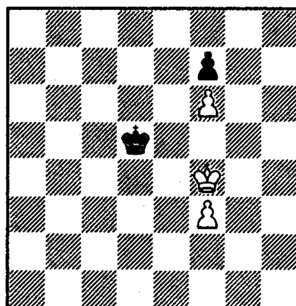
7.d×e6+ ♔×e6

و 8... ♔f5 مساوی می‌شود.

7. ...e×d5 و هر دو پیاده با هم وزیر می‌شوند.

اگر دو پیادهٔ سفید دوبله باشند او فقط در صورتی می‌تواند امید برد داشته باشد که بتواند با پیادهٔ عقبی‌اش حرکت‌های تمپ‌گیر انجام دهد. پوزیسیون جالب نمودار ۲۳ را نگاه کنید.

(۲۳)



ن.گریگوریف ۱۹۳۵

چون شاه سیاه بسیار فعالتر از شاه سفید است، در نگاه نخست برد سفید محتمل به‌نظر نمی‌رسد، اما پیادهٔ f3 در لحظهٔ حساس یک تمپ مهم به او می‌دهد و سفید به زیبایی می‌برد، بدین گونه:

1.♔f5!

اگر پیاده در f2 بود مشکلی وجود نداشت و سفید بلافاصله با

1.♔g5 ♔e5 2.f3 به پیروزی می‌رسید، اما در این موقعیت 1.♔g5 پس از

1. ...♔e5 2.f4+ ♔e6 3.f5+ ♔e5

فقط به تساوی می‌رسد و 1.♔g4 به دلیل

1. ...♔e6 2.♔g5 ♔e5

عقیم می‌ماند چون وضعیت اکراهی به وجود می‌آید. سفید نخست باید پیاده‌اش را برای محروم کردن شاه سیاه از e5، به f4 ببرد.

1. ...♔d6

سفید تهدید 2.f4 و سپس نفوذ شاه به h6 از طریق h5 را داشت. به عنوان مثال، ادامهٔ

1. ...♔d4 2.f4 ♔d5 3.♔g4

(در صورت 3.♔g5 ♔e6! سفید در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد)

3. ...♔d6 4.♔h5 ♔e6 5.♔g5

و 6.♔h6 به پیروزی می‌رسد. بنابراین سیاه برای جلوگیری از نفوذ دشمن، شاهش را به عقب برمی‌گرداند.

2.f4 ♔d7

3.♔g4!

باز هم 3.♔g5? ♔e6! مساوی است.

3. ...♔e8

4.♔h5

همان گونه که بعداً می‌بینیم، باز هم 4.♔g5 ♔f8 سفید را در وضعیت اکراهی قرار می‌داد.

4. ...♔f8

5.♔g5

اکنون این سیاه است که در وضعیت اکراهی قرار دارد و باید از یک طرف اجازهٔ ورود به سفید بدهد. جالب توجه آن که اگر پوزیسیون یک عرض پایین‌تر بود؛ سیاه با 5...♔f8! مساوی می‌کرد زیرا منتظر می‌ماند که ببیند سفید به کدام طرف می‌رود. اما در پوزیسیون حاضر فاقد فضای کافی است.

5. ...♔g8

در صورت

5. ...♔e8 6.♔h6 ♔f8 7.♔h7

سفید به سادگی می‌برد.

6.♔f5 ♔h7

اکنون ادامهٔ

6. ...♔f8 7.♔e5 ♔e8 8.♔d6 ♔d8 9.f5!

(تمپ برنده!)

9. ...♔e8 10.♔c7

به پیروزی سفید می‌انجامد.

7.♔e4!

سفید هنوز باید با دقت ادامه دهد. درصورت

7.♔e5 ♔g6!

سیاه امکان تساوی می‌یافت، زیرا سفید خواستار این پوزیسیون با نوبت حرکت سیاه است.

7. ...♔h6

8.♔d5 ♔g6
9.♔e5 ♔h5
10.♔d6 ♔h6
11.♔e7 ♔g6
12.f5+

و سفید می‌برد.

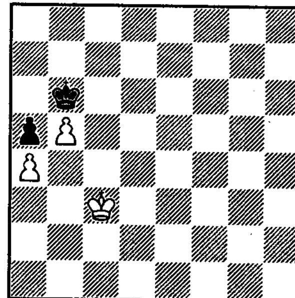
یک بررسی زیبا با راه حلّی ظریف.

ج : پیاده‌های متّصل که یکی از آنها رونده است

هنگامی که پیاده‌های سفید متصل و یکی از آنها رونده است، معمولاً شانس‌های خوبی برای پیروزی وجود دارد. امکانات دفاعی سیاه محدود است و او فقط در صورتی می‌تواند امید به تساوی داشته باشد که پیاده‌های سفید زیاد پیشرفته نباشند یا شاه سیاه موقعیت بسیار مطلوبی داشته باشد. در بررسی زیر سعی می‌کنیم تا عواملی را نشان دهیم که با آنها می‌توان پوزیسیون را ارزیابی کرد.

از پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که در آنها پیاده‌ها در ستون‌های a و b هستند، کار را با ستون‌های مختلف ادامه می‌دهیم تا به ستون‌های g و h برسیم. در عین حال در نظر می‌گیریم که پیاده‌ها چقدر پیش رفته‌اند، و به این ترتیب انواع پوزیسیون‌ها را بررسی می‌کنیم.

(۲۴)



نمودار ۲۴ در این نوع آخر بازی یک پوزیسیون کلیدی به شمار می‌آید. چون نوبت حرکت تأثیری در نتیجه ندارد، فرض می‌کنیم نوبت با سیاه باشد تا کار سفید اندکی دشوارتر شود.

1. ...♔c5
2.♔d3 ♔d5
3.♔e3 ♔e5
4.♔f3!

فوراً به مزایای عظیم پیادهٔ روندهٔ متّصل پی می‌بریم. چنین پیاده‌ای نیازی ندارد که شاه سفید نزدیک آن باشد و در عین حال فعالیت شاه حریف را بسیار محدود می‌کند. در این مثال، شاه سیاه نمی‌تواند مربع b5-b8-e8-e5 را ترک کند زیرا پیادهٔ b وزیر می‌شود. پس 4... ♔f5 قابل بازی نیست و سیاه مجبور است از تقابل دست بکشد.

4. ...♔d5
5.♔f4 ♔d6
6.♔e4

سفید با 6.♔f5 ♔d5 به جایی نمی‌رسید و مجبور می‌شد به عرض چهارم بازگردد.

6. ...♔e6
7.♔d4 ♔d6
8.♔c4 ♔c7

بدین ترتیب سیاه مجبور شده که عرض پنجم را به سفید واگذار کند اما هنوز امکانات دفاعی گوناگونی دارد.

9.♔c5

برد ساده‌تر، ادامهٔ

9.♔d5 ♔b6 10.♔d6 ♔b7 11.♔c5

است، اما برد طولانی‌تر نشان داده می‌شود تا یکی دو نکتهٔ آموزنده نیز مورد توجه قرار گیرد.

9. ...♔b7
10.♔d5!

سفید در صورت

10.b6? ♔a6! 11.♔c6

به پات می‌رسید و همه‌چیز خراب می‌شد. پس از

10.♔d6 ♔b6 11.♔d7 ♔b7

نیز سیاه تقابل را حفظ می‌کرد.

10. ... ♔c7

11.♔e6 ♔b6

در صورت

11. ... ♔b7 12.♔d7 ♔b6 13.♔c8

سفید می‌برد.

12.♔d6 ♔b7

13.♔c5(d7)

با پیروزی آسان برای سفید.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک عرض بالاتر در نظر بگیریم (پیاده‌های سفید در a5 و b6) به هیچ‌وجه نمی‌توان به پیروزی رسید. البته شاه سفید به c6 می‌رسد، اما پیادهٔ b را نمی‌تواند جلو ببرد. (به دلیل پات) اگر پوزیسیون را یک عرض دیگر هم بالاتر ببریم باز هم مساوی است (پیاده‌های سفید در a6 و b7)، زیرا واضح است که شاه سیاه را نمی‌توان از خانه‌های b8 و c7 دور کرد.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک عرض پایین‌تر ببریم (پیاده‌های سفید در a3 و b4) هنوز سفید برنده است، اما دو عرض پایین‌تر (پیاده‌های سفید در a2 و b3) تغییری ایجاد می‌کند. اگر نوبت سفید باشد به پیروزی می‌رسد:

1.♔c2 ♔c5 2.♔d3! ♔b4 3.♔d4 ♔b5 4.♔c3! ♔c5 5.b4+

اما اگر نوبت سیاه باشد می‌تواند با حملهٔ متقابل به پیاده با

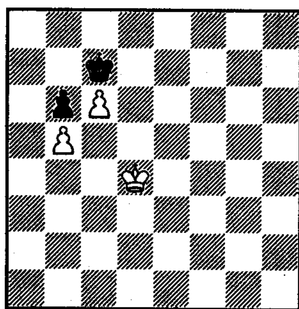
1. ... ♔c3 2.♔d1 ♔b2!

مساوی کند زیرا سفید برای جلوگیری از شکست باید به پات تن دهد.

برگردیم به پوزیسیون‌هایی که پیاده‌های سفید در ستون‌های b و c هستند. نمودار ۲۴ را یک ستون به راست حرکت دهید (پیاده‌های سفید در b4 و c5) در این حالت سفید آسانتر می‌برد، اگر همین پوزیسیون را یک عرض پایینتر ببریم (پیاده‌های سفید در b3 و c4)، برد سفید از آن هم آسانتر می‌شود. شرح آن توضیح واضحات است.

در ضمن، بدیهی است که اگر پوزیسیون را دو عرض پایینتر (پیاده‌های سفید در b2 و c3) یا دو عرض بالاتر (پیاده‌های سفید در b6 و c7) ببریم سفید نمی‌برد، درست همان گونه که در پوزیسیون‌های مشابه قبلی بررسی کردیم. اما اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک ستون به راست و یک عرض بالاتر ببریم نمودار ۲۵ حاصل می‌شود که با قبل تفاوت دارد.

(۲۵)



در این پوزیسیون سفید می‌برد، بدین گونه:

1. ... ♔d6

2.♔e4 ♔e6

3.♔f4 ♔d6

پیادهٔ رونده حرکت‌های شاه سیاه را محدود می‌کند به طوری که سفید می‌تواند شاهش را پیش براند.

4.♔f5 ♔c7

5.♔e6 ♔c8

اکنون سفید با مشکل مواجه شده است. در صورت

6.♔d6 ♔d8 7.c7+ ♔c8 8.♔c6?

سیاه پات می‌شود، پس قربانی لازم است.

6.c7! ♔×c7

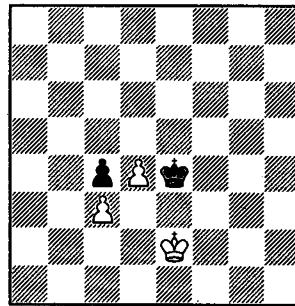
7.♔e7!

و سفید می‌برد.

پیادهٔ سیاه از بین می‌رود و سفید به پوزیسیون برندهٔ نمودار ۷ می‌رسد.

اکنون به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که با انتقال نمودار ۲۴ به دو ستون در سمت راست به وجود می‌آیند به سادگی می‌بینیم که این پوزیسیون و مشابهش در صورت انتقال به یک عرض بالاتر به پیروزی سفید می‌انجامد (پیاده‌های سفید در c5 و d6) همچنین اگر پوزیسیون را دو عرض بالاتر ببریم (پیاده‌های سفید در c6 و d7) سفید می‌برد، زیرا می‌تواند از طریق a6 به جناح وزیر رخنه کند. در صورت انتقال پوزیسیون به یک عرض پایینتر (با استقرار اندک متفاوت شاهان) نمودار ۲۶ به وجود می‌آید.

(۲۶)



در مقایسه با پوزیسیون‌های مشابهی که دیده‌ایم، در این پوزیسیون امکان تازهٔ جالبی نهفته است. برای آنکه سیاه مطلوبترین پوزیسیون دفاعی را داشته باشد، شاه سیاه را در e4 گذاشته‌ایم و نوبت حرکت را نیز به او داده‌ایم، لیکن این امر مشخصات اساسی پوزیسیون را تغییر نمی‌دهد. نخست ببینیم که سیاه چگونه با روش برد معمول سفید مقابله می‌کند:

1. ... ♔f4

2.♔f2? ♔e4

3.♔e2!

سفید باید خطای حرکت قبلی خود را بپذیرد، زیرا 3.♔g3 عادی در اینجا کارساز نیست. سیاه اینگونه پاسخ می‌دهد:

3. ... ♔d3! 4.d5 ♔×c3 5.d6 ♔b2 6.d7 c3 7.d8=♕ c2

همانطور که در تحلیل نمودار ۱۹ دیدیم بازی مساوی می‌شود. پس شیوهٔ برد معمول سفید کارساز نیست، اما او از طریق جناح وزیر امکان نفوذ دارد.

3. ... ♔f4

4.♔d2 ♔e4

5.♔c2 ♔d5

سیاه باید آماده باشد تا ♔d2 را با ♔e4 ... و ♔a3 را با ♔b5 ... پاسخ دهد و به نظر هم می‌رسد که موفق می‌شود، زیرا سفید در هر دو ادامهٔ

6.♔b2 ♔c6 7.♔a3 ♔b5

و 6.♔d2 ♔e4

به جایی نمی‌رسد. اما یک امکان وجود دارد:

6.♔c1!

این حرکت انتظاری، سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد. اگر 6... ♔e4 بازی کند آنگاه سفید با

7.♔b2 ♔d5 8.♔a3

به پیروزی می‌رسد، در حالی که 6... ♔c6 در مقابل 7.♔d2 و 8.♔e3 ناکام می‌ماند. پس سیاه شکست می‌خورد.

با دیدن این راه برد، می‌توانیم همان پوزیسیون را با انتقال به یک عرض پایین‌تر ارزیابی کنیم (پیاده‌های سفید در c2 و d3). سفید در صورت

1.♔d1 ♔f3

(برای جلوگیری از 2.♔e2)

2.♔c1 ♔e3 3.♔b1

به پیروزی می‌رسد. اما سیاه در صورت

1...♔f3! 2.♔d1 ♔e3 3.♔c1 ♔d4

مساوی می‌کند، زیرا سفید برای حرکت تمپ‌گیری که در نمودار ۲۶ مشاهده کردیم (6.♔c1!) فضای کافی ندارد، چون شاهش هم اکنون در عرض آخر است.

پس از

4.♔b1 ♔c5 5.♔a2 ♔b4

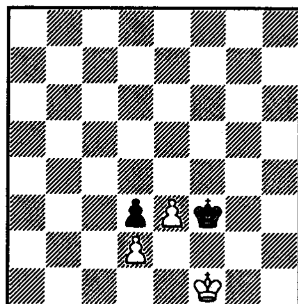
یا

4.♔d1 ♔e3

بازی مساوی می‌شود.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۶ را یک ستون به راست ببریم، که در این صورت پیاده‌های سفید هر دو در ستون‌های مرکزی قرار می‌گیرند، شانس‌های پیروزی سفید افزایش می‌یابند. ترفند آمیزترین پوزیسیون آن است که پیاده سفید در d2 باشد، همانند نمودار ۲۷:

(۲۷)



اگر نوبت سفید باشد، با ادامهٔ

1.♔e1 ♔g3 2.♔d1

به راحتی می‌برد. اگر نوبت سیاه باشد، باز هم سفید می‌برد زیرا شاهش امکان استفاده از ستون a برای رخنه به جناح وزیر را دارد!

1. ...♔g3
2.♔e1 ♔f3
3.♔d1 ♔e4

همان گونه که قبلاً دیدیم. درصورتی که این پوزیسیون را یک ستون به چپ حرکت دهیم بردی در کار نخواهد بود. اما در اینجا وضع فرق می‌کند.

4.♔c1 ♔d5
5.♔b2 ♔c4
6.♔a3!

سفید می‌برد.

با نتیجه‌گیری از مثال فوق، می‌توانیم بگوییم که در صورت استقرار پیاده‌ها در ستون‌های مرکزی (همانند نمودار ۲۷)، تمام پوزیسیون‌ها به برد سفید می‌انجامند، اما (پیاده‌ها در هر عرض که باشند فرق نمی‌کند) در این حالت، نحوهٔ استقرار شاهان نیز تفاوتی در وضعیت ایجاد نمی‌کند، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند مانع رخنهٔ شاه سفید از طریق a3 یا f2 شود. تلاش دیگر برای حملهٔ متقابل از طریق مرکز نیز ناکام می‌ماند. به عنوان مثال، در پوزیسیونی که پیاده‌های سفید d2 و e3 و شاه در c1 باشد و پیادهٔ سیاه در d3 و شاهش در c4، سیاه می‌تواند **1...♔b3** را امتحان کند،

2.♔d1 ♔b4 3.♔e1 ♔b3

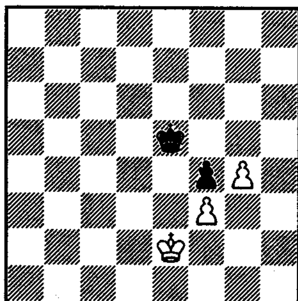
برای آنکه 4.♔f2 را با 4...♔c2! پاسخ دهد، اما سفید با ادامهٔ

4.e4! ♔c4 5.♔f2 ♔d4 6.♔f3 ♔e5 7.♔e3

می‌برد.

باز هم اگر نمودار را به سمت راست ببریم، همان طور که در نمودار ۲۸ می‌بینیم، وضعیت اندکی پیچیده‌تر می‌شود:

(۲۸)



پیداست که از شانس‌های سفید در اینجا به شدّت کم شده است. سفید باید تلاش کند تا از طریق جناح وزیر نفوذ کند، زیرا ستون h برای این منظور به کار نمی‌آید. اما سفید برای پیشروی در جناح وزیر باید تقابل بگیرد و تقابل از راه دور نیز کارساز نیست. اگر سیاه به درستی با استفاده از تقابل دور دفاع کند، درمی‌یابیم که سفید به موفقیت نمی‌رسد.

البته سفید می‌تواند از این موضوع که شاه سیاه در داخل مربع c4 - c8 - g4 - g8 محبوس است بهره‌برداری کند و از ستون a نفوذ کند. اما سیاه نیز می‌تواند از تقابل استفاده کند و در مقابل این طرح از خود دفاع کند و سفید ناگزیر در این حالت باید حملهٔ احتمالی به پیادهٔ f خود را نیز مدنظر داشته باشد ببینیم چه اتفاقی ممکن است بیفتد:

1. ...♔d4

ساده‌ترین راه، اما 1...♔e6 یا 1...♔d6 هم امکان‌پذیر است. سیاه باید طوری بازی کند که بتواند ♔d3 را با ♔d5.. پاسخ دهد و ♔c3 را با ...♔c5.

در حال حاضر گرفتن تقابل دور موردی ندارد، زیرا نمی‌توان شاه سفید را از ستون a محروم کرد.

2.♔d2

در صورت

2.♔f2 ♔e5 3.♔g2 ♔f6 4.♔h3 ♔g5

بازی مساوی می‌شود.

2. ...♔c4

3.♔c2 ♔d4

4.♔b3 ♔d5!

سیاه باید به سرعت تقابل قطری بگیرد، زیرا 4...♔d3 به دلیل 5.g5 بی‌اثر می‌شود. و 4...♔c5? به سفید امکان 5.♔c3! و گرفتن تقابل می‌دهد. اما در مورد ضد حمله با

4. ...♔e3 5.g5 ♔×f3 6.g6 ♔e2 7.g7 f3 8.g8=♕ f2

که به آخر بازی مشابهی با تحلیل نمودار ۲۶ می‌رسد چه باید گفت؟ در واقع پوزیسیون متفاوتی است و موقعیت شاه سفید به او امکان برد ظریفی با ادامهٔ زیر را می‌دهد:

9.♕g2 ♔e1 10.♔c2! f1=♕ 11.♕d2 **مات**

5.♔b4 ♔d4

سفید دیگر نمی‌تواند پیشروی کند. درصورت 6.♔b5 سیاه می‌تواند 6...♔e3 را که اکنون دیگر کارساز است انتخاب کند یا 6...♔d5 کند. در صورت

6.♔b3 ♔d5 7.♔a3 ♔c5

و سرانجام

6.g5 ♔e5 7.♔c5 ♔f5 8.♔d5 ♔×g5 9.♔e5 ♔g6 10.♔×f4 ♔f6!

با پوزیسونهای مساوی استانداردی رو به رو می‌شویم.

از مطالب بالا برمی‌آید که شانس‌های پیروزی سفید حتی کمتر از حالتی است که در صورت انتقال نمودار ۲۸ به یک عرض پایینتر به وجود می‌آمد، اما سفید در صورت انتقال پوزیسیون به یک عرض بالاتر به پیروزی می‌رسد، زیرا پیادهٔ رونده، فعالیّت شاه سیاه را به شدّت محدود می‌کند. به عنوان مثال، در صورت استقرار پیاده‌های سفید در f4 و g5 و شاه در e3، و پیادهٔ سیاه در f5 و شاه سیاه در e6، شاه سیاه در مربع d5-h5-h8-d8 محبوس است و نمی‌تواند از ورود شاه سفید از طریق c5 جلوگیری کند، به عنوان مثال:

1. ...♔d5 2.♔d3 ♔e6

در صورت

2. ... ♔c5 3.g6

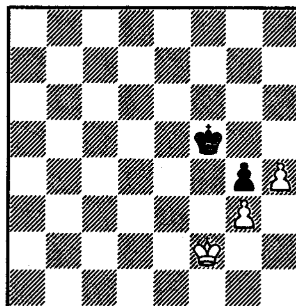
سفید می‌برد.

3.♔d4 ♔d6 4.♔c4 ♔e6 5.♔c5

و سفید به زودی پیاده را می‌گیرد.

و اینک باید حالتی را که پیادهٔ رونده سفید در ستون h قرار دارد بررسی کنیم، همانند نمودار ۲۹:

(۲۹)



در پی تجزیه و تحلیل نمودار ۲۸ ممکن است ادعا کنیم که این پوزیسیون هم مساوی است، اما چون یکی دو تفاوت در بازی دفاعی وجود دارد، اندکی دقیقتر آن را بررسی می‌کنیم.

1.♔e3 ♔e5
2.♔d3 ♔d5

همانند مثال قبل، سیاه باید تقابل را حفظ کند وگرنه سفید خانهٔ کلیدی d4 را اشغال خواهد کرد.

3.♔c3 ♔e5!

سیاه باید از نمودار ۲۸ هم دقیقتر دفاع کند، زیرا در اینجا نمی‌تواند به پیاده حمله کند (چون اینجا دیگر پیادهٔ فیل نیست). او نمی‌تواند مربع d4-h4-h8-d8 را ترک کند و هرگز نباید تقابل را از دست بدهد. مثلاً، پس از

3. ... ♔e4? 4.♔c4 ♔e5 5.♔c5

شاه سفید از طریق d4 یا d6 نفوذ می‌کند.

4.♔c4 ♔e4
5.♔c5 ♔e5
6.♔b6 ♔d6
7.♔a7 ♔e7!

سیاه تقابل دور را حفظ می‌کند!

8.♔b8 ♔d8

بار دیگر، سفید قادر به هیچ‌گونه پیشروی نیست و بازی مساوی است. ادامهٔ ممکن:

9.♔b7 ♔d7 10.♔a6 ♔e6 11.♔b6 ♔d6!

است، اما در صورت

11. ... ♔f6 12.♔b5 ♔f5 13.♔b4! ♔e6 14.♔c4 ♔e5 15.♔c5

شاه سفید به d4 می‌رسد.

12.♔a5 ♔e5 13.♔a4 ♔e4 14.♔a3 ♔e5! 15.♔b3 ♔d5!

و به همان نقطهٔ شروع بازگشته‌ایم.

با انتقال پوزیسیون نمودار ۲۹ به یک عرض پایینتر، شانس‌های سفید کاهش می‌یابد، اما پوزیسیون یک عرض بالاتر، به برد سفید می‌انجامد. به عنوان مثال، در صورت استقرار پیاده‌های سفید در g4 و h5 و شاه در f3 و پیادهٔ سیاه در g5 و شاه سیاه در f6، شاه سیاه مجدداً محبوس است و نمی‌تواند از نفوذ شاه سفید جلوگیری کند، مثلاً

1. ... ♔e5 2.♔e3 ♔f6 3.♔e4 ♔e6 4.♔d4 ♔f6 5.♔d5

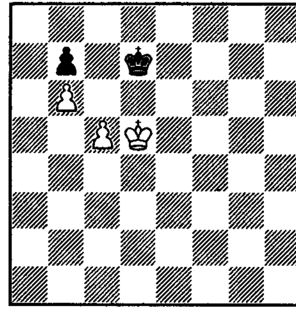
با بردی آسان. به همین نحو، سفید در صورت استقرار پیاده‌هایش در h6 و g5، یا h7 و g6 به پیروزی می‌رسد مگر آنکه در این حالت آخری، شاه سیاه در h8 باشد که پوزیسیون پات است!

د : پیاده‌های متصّل که هیچ کدام رونده نیست

الف) وقتی یک پیاده بلوکه است.

نمونه‌ای از چنین پوزیسیونی، نمودار ۳۰ است.

(۳۰)



بدیهی است که بی‌پیادهٔ رونده، شانس پیروزی سفیدکاهش می‌یابد زیرا فقط با پیشروی شاه می‌تواند به پیروزی برسد. اما برای پیشروی شاه، سفید باید تقابل بگیرد. بنابراین، در بیشتر موارد، تقابل است که راه را باز می‌کند.

اگر پیاده‌های سفید همانند نمودار ۳۰ پیشرفته باشند، اغلب می‌توان حتی بدون گرفتن تقابل به پیروزی رسید. شاه سیاه در مربع d5-a5-a8-d8 محبوس است. بنابراین سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.♔e5!

1.c6+ وسوسه‌انگیز به نظر می‌رسد، زیرا 1...b×c6+ در مقابل

2.♔c5 ♔d8 3.♔d6! ♔c8 4.♔×c6

که به پیروزی سفید می‌انجامد ناکام می‌ماند، اما در واقع 1.c6+ یک اشتباه آموزنده است.

سیاه با

1. ...♔c8! 2.♔d6 ♔b8

(با تهدید 3...b×c6)

3.c7+ ♔c8

مساوی می‌کند.

1. ...♔c6

سیاه نمی‌تواند تقابل را با 1...♔e7 حفظ کند، زیرا 2.c6 می‌برد.

2.♔d4 ♔d7

3.♔d5

بار دیگر به نمودار ۳۰ می‌رسیم ولی این بار نوبت حرکت با سیاه است.

3. ...♔c8

4.♔e6

هنوز باید مراقب بود، زیرا

4.c6? ♔b8!

به تساوی می‌انجامد.

اما ادامهٔ ممکن دیگر

4.♔d6 ♔d8 5.♔e6 (5.c6? ♔c8!) 5. ...♔c8 6.♔e7

است.

4. ...♔d8

5.♔d6 ♔c8

6.♔e7 ♔b8

7.♔d7 ♔a8

و فقط حالاست که پیاده پیشروی می‌کند.

8.c6! b×c6

9.♔c7

و سیاه در سه حرکت مات است.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۰ را یک عرض عقبتر ببریم سفید برنده نیست، البته به فرض آنکه سیاه تقابل داشته باشد. به عنوان مثال، اگر پیاده‌های سفید در b5 و c4 و شاهش در d4 و پیاده سیاه در b6 و شاهش در d6 باشد، سیاه می‌تواند **1.♔e4** را با **1...♔e6** پاسخ دهد.

تهدید 2.c5 وجود ندارد.

2.♔f4 ♔d6!

(ادامهٔ

2. ...♔f6? 3.c5

خوب نیست.)

و تهدید 3...♔c5 شاه سفید را مجبور به بازگشت می‌کند. اما پس از **3.♔e3** سیاه باید از

3. ... ♔e5? 4.♔d3 ♔e6 5.♔e4

یا

3. ... ♔c5? 4.♔d3 ♔d6 5.♔d4

پرهیز کند. در عوض !3...♔e7 با تقابل دور به او مساوی می‌دهد. اگر در پوزیسیون اصلی حرکت با سیاه بود، پس از

1. ... ♔e6 2.c5!

یا

1. ... ♔c7 2.♔e5 ♔d7 3.♔d5 ♔c7 4.♔e6

می‌باخت.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۰ را به راست انتقال دهیم، تغییری در نتیجه که پیروزی سفید باشد حاصل نمی‌شود. اما با پیاده‌های سفید در f6 و g5 و شاه در h5، و پیادهٔ سیاه در f7 و شاه در h7، شاه سفید به هیچ وجه نمی‌تواند به جناح راست رخنه کند، و از طریقهٔ برد دیگری باید استفاده کرد. ادامه ممکن است چنین باشد:

1. ... ♔h8 2.g6 fg+ 3.♔h6! ♔g8 4.♔×g6

که سفید می‌برد. یا در صورت حرکت سفید

1.g6+ fg+ 2.♔g5 ♔h8 3.♔h6!

و سفید به همان طریق به پیروزی می‌رسد. اما با پیاده‌های سفید در g6 و h5 ، سیاه می‌تواند به سادگی با آوردن شاهش به g8 مساوی کند زیرا دیگر کاری از سفید ساخته نیست.

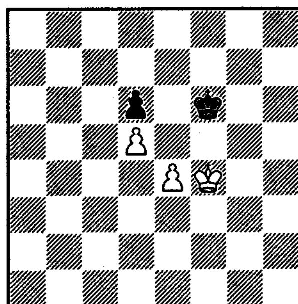
همچنین در صورتی که پیاده‌های مقابل، در ستون رخ باشند، سفید شانس پیروزی ندارد. مثلاً با پیاده‌های سفید در a5 و b4 و شاه در c4، و پیادهٔ سیاه در a6 و شاه در c6 ، تقابل چیزی عاید سفید نمی‌کند. زیرا پس از

1. ... ♔d6 2.b5 a×b5+ 3.♔×b5 ♔c7

پیادهٔ رخ نمی‌تواند وزیر شود. سفید فقط در صورتی که خانهٔ c5 را با شاه اشغال کند، با استفاده از تقابل به پیروزی می‌رسد، که این آشکارا ناممکن است.

اینک تمام حالت‌های مشابه نمودار ۳۰ را بررسی کرده‌ایم، اما بیایید نمونه‌ای از دفاع صحیح را با استفاده از تقابل دور بررسی کنیم (۳۱).

(۳۱)



همانگونه که گفته شد، اگر نوبت سیاه باشد پس از 1...♔g6 2.e5 یا 1...♔e7 2.♔g5 ♔f7 3.♔f5 ♔e7 4.♔g6 به سرعت می‌بازد. اگر نوبت سفید باشد، بازی مساوی است اما سیاه باید خیلی دقیق دفاع کند.

خطراتی که سیاه را تهدید می‌کنند بررسی می‌کنیم. اول از همه نباید هرگز به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به عرض ششم را بدهد. به عبارت دیگر، باید ضمن نگهداشتن شاه خود در همان ستونی که شاه سفید قرار دارد، تقابل را حفظ کند. مثلاً، اگر شاه سفید در f1 باشد، سیاه نباید شاهش را به ستون g ببرد زیرا در آن صورت سفید با

1.♔e2 ♔f7 2.♔d3 ♔e7

(در صورت 2...♔f6، سفید 3.♔d4 بازی می‌کند)

3.♔c4 ♔d7 4.♔b5 ♔c7 5.♔a6!

به پیروزی می‌رسد. ثانیاً، باید همیشه مراقب e5 احتمالی باشد. بنابراین هرگز نباید شاه خود را در

ستون h قرار دهد.

علاوه بر این، در مورد تقابل، سیاه فقط باید نگران ستون‌های a ، b ، f و g باشد. چون شاه سفید نمی‌تواند به ستون‌های c ، d و e نفوذ کند، سیاه لازم نیست در این سه ستون تقابل گیرد. سیاه فقط موقعی باید تقابل بگیرد که شاه سفید از این ستون‌ها خارج می‌شود.

با توجه به این نکات، به سادگی می‌توانید تحلیل ما را دنبال کنید:

1.♔g4 ♔g6

در صورت

1. ... ♔e5? 2.♔f3 ♔f6 3.♔f4

سفید تقابل می‌گیرد و به پیروزی می‌رسد.

2.♔h4 ♔f6

همان گونه که گفته شد، سیاه نمی‌تواند 2...♔h6 را به دلیل !3.e5 بازی کند، اما می‌توانست 2...♔f7 بازی کند و سپس در ستون g تقابل بگیرد.

3.♔g3 ♔g7!

باز 3...♔e5? بازنده است. به همین گونه است:

3. ... ♔g5? 4.♔f3!

که سیاه نمی‌تواند به f5 برود و

4. ... ♔f6 5.♔f4

به پیروزی سفید می‌انجامد.

4.♔g2 ♔g8

مطمئن‌ترین راه، حفظ تقابل راه دور است، اگر چه 4...♔g6 هم امکان‌پذیر است، پس از

5.♔f2 ♔f6 6.♔e2

سیاه نباید نگران تقابل در ستون e باشد، چون

6. ... ♔e7 7.♔e3 ♔e8! 8.♔f4 ♔f8! 9.♔f5 ♔f7

تساوی را تأمین می‌کند.

5.♔g1 ♔g7

تنها حرکت، در صورت

5. ... ♔f7 6.♔f1! ♔f8 7.♔f2 ♔f7 8.♔f3 ♔f8 9.♔f4 ♔e8 10.♔g5 ♔f7 11.♔f5

سفید به پیروزی می‌رسد. یا در اینجا 6...♔e7 (در صورت 6...♔g7، شاه سفید عازم a6 می‌شود، چون شاه سیاه نمی‌تواند به موقع به b7 برسد)

7.♔g2 ♔f8 8.♔f2! ♔e7 9.♔g3 ♔f7 10.♔f3 ♔e7 11.♔g4

هم به پیروزی سفید می‌انجامد.

6.♔f1 ♔f7

همان طور که می‌دانیم باز هم تنها حرکت بازی.

7.♔e2 ♔e7

8.♔d2 ♔d7

9.♔c2 ♔c7

سیاه می‌توانست در سه حرکت آخرش هر خانه‌ای را در این ستون‌ها انتخاب کند، زیرا شاه سفید نمی‌تواند نزدیک شود، اما حالا بار دیگر باید دقیق بازی کند.

10.♔b2 ♔b8

10...♔b6 هم ممکن بود، اما در صورت

10. ... ♔b7? 11.♔b3!

خودتان می‌توانید طرز پیروزی سفید را نشان دهید.

11.♔b3 ♔b7

12.♔a3 ♔a7

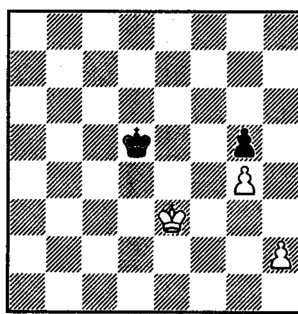
در اینجا تحلیل ما خاتمه می‌یابد، زیرا اگر سیاه تقابل را حفظ کند سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند. البتّه سفید می‌تواند از خانه‌های دیگر هم استفاده کند، اما سیاه بی‌هیچ مشکلی با استفاده از قواعد مزبور قادر به دفاع خواهد بود.

ممکن است پیادهٔ غیربلوکهٔ سفید اندکی عقب‌تر باشد و حرکت‌های تمپ‌گیر در آستین داشته باشد. این وضعیت عمدتاً به نفع سفید است و شانس

پیروزی‌اش به نحو فوق‌العاده‌ای افزایش می‌یابد. در این حالت تمام پوزیسیون‌هایی که به تقابل بستگی دارند به پیروزی سفید می‌انجامند زیرا وی همیشه قادر به‌گرفتن یک تمپ خواهد بود. توضیح بیشتر این مسئله ضرورتی ندارد.

اما، جالب آن‌که چنین پیاده‌ای گهگاه، به بردن پوزیسیون‌هایی می‌انجامد که نومیدکننده به نظر می‌رسند، مانند نمودار ۳۲.

(۳۲)



ج. کلینگ ۱۸۴۸

اگر پیادهٔ h سفید در h3 بود، نوبت هر که بود بازی مساوی می‌شد. اما آیا این حرکت اضافی پیاده، می‌تواند ارزیابی‌مان را از پوزیسیون دگرگون کند؟ آخر، وقتی که تقابل در نمودار ۳۲ اهمیت ندارد، چگونه ذخیرهٔ یک حرکت پیادهٔ رخ می‌تواند مهم باشد؟

قاعدتاً باید مهم باشد، اما باید ببینیم که آیا سفید می‌تواند قبل از استفاده از حرکت پیادهٔ اضافی‌اش پوزیسیون شاه را بهبود ببخشد یا نه. اولین چیزی که به ذهن می‌رسد آن است که سفید عرض چهارم را با شاهش اشغال کند چون سپس می‌تواند با حرکت تمپ‌گیر خود، هنگامی که دیگر سیاه نتواند مانع ورودش به f5 شود تقابل بگیرد. یعنی اگر شاه سفید قبل از انجام h3 به e4 برسد، به پیروزی می‌رسد.

وانگهی در صورتی که شاه سیاه زیاد دور شود، سفید تهدید اضافهٔ h4 را نیز دارد. چون سیاه نباید اجازهٔ h5 را به سفید بدهد، باید پیاده را بگیرد و در ضمن آماده باشد تا وقتی که شاه سفید پیادهٔ h4 را گرفت، شاه خود را به خانهٔ g6 برساند. در این حالت شاه سیاه باید در f6 باشد وگرنه بازنده است.

اکنون که این‌همه پیش رفته‌ایم می‌توانیم در جستجوی چند جفت خانهٔ متناسب باشیم. هنگامی که شاه سفید در g3 است و تهدید h4 را دارد، شاه سیاه همان طور که گفتیم باید در f6 باشد. چون شاه سفید در f3 تهدید به اشغال e4 و همینطور g3 را دارد، تنها خانه برای شاه سیاه e5 خواهد بود که f6 و e4 را کنترل می‌کند. سرانجام، شاه سفید در e3، هم e4 و هم f3 را کنترل می‌کند و باز فقط یک خانه برای شاه سیاه می‌ماند: d5. این بررسی، سه خانهٔ متناسب با خانه‌های f6 ، e5 و d5 سیاه، به ما می‌دهد.

با این روند، اگر سفید ♔f2 بازی کند چه اتفاقی می‌افتد؟ با این حرکت خانه‌های e3، f3 و g3 کنترل می‌شود، بنابراین سیاه باید آمادهٔ اشغال خانه‌های d5، e5 و f6 باشد و در نتیجه خانهٔ e6 خانهٔ متناسب او خواهد بود. حالا اگر شاه سفید در g2 باشد f3 و g3 را کنترل می‌کند، و باز خانهٔ متناسب برای

سیاه خانهٔ e6 است که خانه‌های e5 و f6 را کنترل می‌کند. به این ترتیب راه حل مسئلهٔ روشن می‌شود: به محض آنکه شاه سیاه e6 را اشغال کند، سفید باید ♔g2 (یا ♔f2) بازی کند، و در نتیجه سیاه نمی‌تواند در خانهٔ متناسب e6 قرار بگیرد و شکست می‌خورد. ببینیم که عملاً چه روی می‌دهد:

1.♔f2!

رشته حرکاتی نیز که اولین بار توسط کلینگ ارائه شد صحیح است:

1.♔f3 ♔e5 2.♔g3 ♔f6 3.♔g2 ♔e6 4.♔f2

ادامهٔ متن یک حرکت زودتر به نتیجه می‌رسد.

1. ...♔e6

چون سفید تهدید 2.♔g3 و 3.h4 را دارد، شاه سیاه باید به سرعت عازم f6 شود. در صورت 1. ... ♔e5 سفید با 2.♔f3 به پیروزی می‌رسد.

2.♔g2! ♔f6

در صورت

2. ...♔e5 3.♔f3 ♔d5

(4.♔e4 برای جلوگیری از) 4.♔g3 ♔e6 5.h4 gh+ 6.♔×h4 ♔f6 (خیلی دیر است) 7.♔h5 ♔g7 8.♔g5!

سفید به پیروزی می‌رسد. سایر حرکت‌های شاه در مقابل ♔-g2-f3-e4 یا ♔g3 و h4 به شکست می‌انجامند.

3.♔g3!

اینک سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد.

3. ...♔g6

جواب 3. ... ♔e6 حرکت 4.h4 است و سایر حرکت‌ها به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شوند.

4.♔f3 ♔f6

5.♔e4 ♔e6

6.h3!

سرانجام، از تمپ ذخیره استفاده شد! اکنون سفید تقابل می‌گیرد و پس از

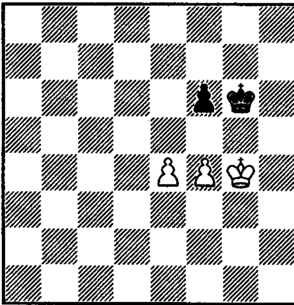
6. ...♔f6 7.♔d5

به پیروزی می‌رسد. یک مثال بسیار آموزنده.

ب) وقتی که هیچ کدام بلوکه نیست

اکنون به سراغ پوزیسیون‌هایی می‌رویم که سفید در آنها پیادهٔ رونده ندارد، اما هیچ یک از پیاده‌هایش هم توسط پیادهٔ سیاه بلوکه نشده‌اند و در نتیجه پیادهٔ عقب مانده هم دارد. چنین پوزیسیون‌هایی کلاً به نفع سفیداند و معمولاً به پیروزی می‌انجامند. نمودار ۳۳ را در نظر بگیرید.

(۳۳)



در این پوزیسیون اگر نوبت سفید باشد به پیروزی می‌رسد، اما اگر نوبت سیاه باشد امکان تاکتیکی

1. ...f5+! 2.ef+ ♔f6

را دارد که به تساوی می‌انجامد. اما اگر شاه سفید در هر جای دیگری بود، مثلاً h4، حتی اگر نوبت سیاه نیز بود سفید می‌برد.

اصل کلی این است که سفید باید قبل از حرکت دادن پیاده‌ها بهترین پوزیسیون را برای شاه خود ایجاد کند. در اینجا، به عنوان مثال، هر دو ادامهٔ 1.e5 ♔g7 و 1.f5+ f.e فقط منجر به تساوی می‌شوند. بنابراین سفید باید نخست با شاهش مانور دهد:

1.♔f3 ♔f7

ادامهٔ

1. ... ♔h5 2.♔e3 ♔g4 3.f5

به برد می‌انجامد، اما در صورت

2.e5 ♔g6! 3.♔e4 ♔f7

سیاه مساوی می‌کند.

2.♔e3 ♔e6

3.♔d4 ♔d6

4.f5!

شاه سفید پوزیسیون خوبی دارد بنابراین وقت حرکت پیاده است. اکنون به یک پوزیسیون برندهٔ شناخته شده رسیده‌ایم که در آن هم ادامهٔ

4. ... ♔c6 5.e5

و هم ادامهٔ

4. ... ♔e7 5.♔c5 ♔d7 6.♔d5

به سرعت به برد می‌رسد. یک قاعدهٔ سودمند که باید به خاطر سپرد این است که شاه سفید باید در بخش آن پیاده‌ای که در مقابل پیادهٔ حریف نیست، قرار گیرد.

در نمودار ۳۳، اگر پوزیسیون در عرض بالا و پایین برده شود یا یکی دو ستون به چپ برود، در ارزیابی ما تغییری حاصل نمی‌شود. اما، اگر سه ستون به چپ حرکت کنیم و پیاده‌ها را در b4 و c4 قرار دهیم، آنگاه حتی اگر نوبت سفید باشد، بازی مساوی است. ادامه ممکن است چنین باشد:

1.♔e4

پس از

1.♔c3 ♔c7 2.♔b3 ♔b6 3.♔a4 ♔a6 4.c5 ♔b7

شاه سفید نمی‌تواند به چپ نفوذ کند.

1. ... ♔e6 2.♔f4 ♔f6 3.c5 ♔e6 4.♔e4 ♔f6! 5.♔d4 ♔e6 6.♔c4 ♔d7

و سفید نمی‌تواند پیشروی کند. اگر پوزیسیون را پایینتر ببریم. باز هم نتیجه عوض نمی‌شود، اما اگر پیاده‌ها را یک عرض بالاتر و در b5 و c5 قرار دهیم، سفید می‌تواند با

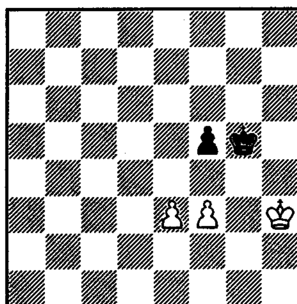
1.c6+ ♔e7 2.♔e5 ♔e8 3.♔e6 ♔d8 4.♔f7

به پیروزی برسد.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۳ را چهار ستون به چپ ببریم، همان گونه که بعداً در پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ خواهیم دید، بازی مساوی است.

در این مرحله یک حالت استثنایی را بررسی می‌کنیم که در آن پیادهٔ سیاه در ستون فیل قرار دارد:

(۳۴)



این همان پوزیسیون نمودار ۳۳ است که به یک عرض پایینتر انتقال یافته و شاه سفید به جای g3 در h3 قرار دارد. با همین تفاوت اندک، که معمولاً بی‌اهمیت است، نوبت هر کسی که باشد، به دلیل ویژگی پیادهٔ فیل، بازی مساوی می‌شود. فرض کنیم نوبت سفید باشد. پوزیسیون را به طور کامل بررسی می‌کنیم:

الف

1.♔g2

البته !+1.♔g3 f4 به مساوی فوری می‌انجامد، و 1.♔h2 ♔f6 چیزی را تغییر نمی‌دهد.

1. ... ♔f6!

در غیر این صورت، سفید با بردن شاهش به جناح وزیر، همان‌گونه که در تحلیل نمودار ۳۳ دیدیم، به پیروزی می‌رسد. مثلاً:

1. ... ♔g6 2.♔f2 ♔f6 3.♔e2 ♔e5

(در صورت

3. ... ♔e6 4.♔d3 ♔e5 5.♔c4 ♔d6 6.♔d4 ♔e6 7.e4!

سفید می‌برد)

4.♔d3 ♔d5 5.f4!

همینطور ادامهٔ

1. ...f4 2.e4 ♔f6 3.♔f2 ♔e5 4.♔f1!

همان گونه که در نمودار ۲۶ دیدیم به پیروزی سفید می‌انجامد.

2.♔g3

ادامهٔ 2.♔f2 ♔e5(e6) به ادامهٔ اصلی منتهی می‌شود.

2. ... ♔f7!

باز هم تنها حرکت. شاه نباید به دلیل 3.♔f2 به ستون g و به دلیل 3.♔h4 به ستون e برود. اکنون هم 3.♔f4 ♔f6 و هم 3.♔h4 ♔g6 به‌نفع سفید نیست. بنابراین باید در جناح وزیر دست به کار شود.

3.♔f2 ♔e6

4.♔e2 ♔d5

5.♔d2 ♔d6

در صورت 5. ... ♔e5 (یا c5)، سفید پس از

6.♔d3 ♔d5 7.f4

به پیروزی می‌رسد. سیاه باید بتواند ♔d3 را با ... ♔c5 پاسخ دهد.

6.♔d3 ♔c5!

7.♔c3

تنها تلاش ممکن برای کسب پیروزی. پس از

7.e4 ♔d6! 8.♔d4 f×e 9.♔×e4 ♔e6

یا 7.f4 ♔d5 سیاه بازی را مساوی می‌کند.

7. ... ♔d5

8.♔b4

در صورت 8.f4 ♔c5 بازی مساوی است، اما

8. ... ♔e4? 9.♔d2 ♔d5 10.♔d3

به پیروزی سفید می‌انجامد.

8. ...f4!

نکته اینجاست. سیاه از ویژگی پیادهٔ فیل، همان طور که در نمودارهای ۱۹ و ۲۶ دیدیم استفاده می‌کند.

9.e4+ ♔d4

10.♔b3 ♔e3!

11.e5 ♔×f3

12.e6 ♔g2

13.e7 f3

14.e8=♕ f2

و همان گونه که بعداً در بخش آخر بازی وزیر خواهیم دید، سفید به پیروزی نمی‌رسد. زیرا شاهش خیلی دور است.

اکنون ببینیم اگر نوبت با سیاه باشد چه می‌شود:

ب

1. ... ♔f6!

تنها حرکت برای کسب تساوی.اگرشاه سیاه در ستون رخ حرکت کند، سفید با ♔-g3-f2-e2-d3 به پیروزی می‌رسد و 1. ... ♔g6 2.♔h4 ادامهٔ فوق را اجباری می‌کند. اکنون 2.♔h4 ♔g6! یا 2.♔g3 ♔f7! مساوی است.

2.♔g2 ♔e6

در صورت

2. ... ♔f7 3.♔g3!

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. مثلاً

3. ... ♔f6 4.♔f4

یا

3. ... ♔g6 4.♔f2

یا سرانجام

3. ... ♔e6 4.♔h4

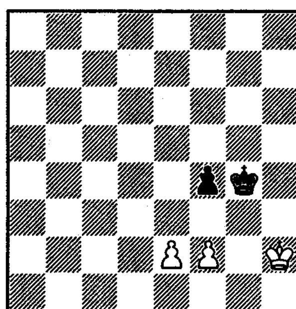
اما 2. ... ♔e7 هم قابل بازی است.

3.♔g3 ♔f7!

و ما به همان پوزیسیون شاخهٔ الف رسیده‌ایم.

بدیهی است که اگر نمودار ۳۴ به یک عرض بالاتر منتقل شود. حمله به پیادهٔ فیل سفید ممکن نیست، اما جالب آنکه اگر پوزیسیون به یک عرض پایینتر برده شود، یعنی نمودار ۳۵ حاصل شود، سیاه در صورت حرکت می‌بازد!

(۳۵)



پ. کرس ۱۹۴۲

اگر نوبت سفید باشد نمی‌تواند به پیروزی برسد، مثلاً 1.♔g2 f3+ یا 1.f3+ ♔h4 در ضمن

1.♔h1 f3! 2.e3 ♔g5

یا

1.♔g1 f3! 2.e3 ♔f5!

به پوزیسیون‌های مساوی شناخته شده‌ای تبدیل می‌شوند.

در نمودار ۳۴ نوبت حرکت مهم نبود، اما در اینجا موضوع فرق می‌کند. اگر نوبت سیاه باشد به نحو شگفت‌انگیزی در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و بدین‌گونه می‌بازد:

1. ... ♔f5

ما قبلاً دانستیم که درصورت 1. ... ♔g5 پس از

2.♔h3 ♔h5 3.♔g2 ♔g4 4.♔f1 ♔f5 5.♔e1 ♔e5 6.♔d2 ♔d4 7.f3

سیاه می‌بازد. همچنین پس از

1. ...f3 2.e3 ♔h4 3.♔g1 ♔g4 4.♔f1 ♔f5 5.♔e1 ♔e4 6.♔d2

سفید به پیروزی می‌رسد.

2.♔g2 ♔f6!
3.♔f1 ♔e5
4.♔e1 ♔d4
5.♔d2 ♔c4

در صورت

5.... ♔e4 6.♔c3 ♔d5 7.♔d3 ♔e5 8.e4!

سفید به پیروزی می‌رسد. تا اینجا تحلیل ما همانند نمودار ۳۴ پیش رفته است اما اکنون نفاوت‌های دقیق دو پوزیسیون را مشاهده می‌کنیم؛ پیادهٔ شاه سفید حق انتخاب حرکت بین دو خانه را دارد!

6.e4! ♔d4

6. ...f.e+ 7.♔×e3 ♔d5 8.♔f4

به پیروزی می‌رسد.

7.f3 ♔c4

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ رفتن به d3 را بدهد.

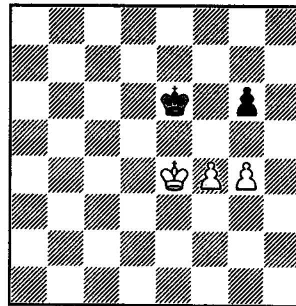
8.♔e2 ♔d4
9.♔f2 ♔e5
10.♔f1!

این مانور برنده‌ای است که در نمودار ۲۶ دیدیم. اکنون سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد و نمی‌تواند از

نفوذ شاه سفید از طریق d3 یا h3 جلوگیری کند.

برگردیم به نمودار ۳۳اگر پیاده‌ها را یک ستون به راست ببریم و شاهان را در سمت چپ پیاده‌ها قرار دهیم، به نمودار ۳۶ می‌رسیم.

(۳۶)



شاه سفید در سمت صحیح پیاده‌ها یعنی در ناحیهٔ پیاده‌ای که مقابلش پیادهٔ سیاه نیست، قرار دارد از این رو، پیروزی ساده است. در صورت حرکت سفید، او **1.g5 ♔d6 2.f5**

یا در اینجا

1. ... ♔f7 2.♔d5 ♔e7 3.♔e5

بازی می‌کند. درصورت حرکت سیاه،

1. ... ♔d6 2.♔d4!

بازی می‌شود و بار دیگر هم 2.f5 ♔e7 و هم 2.g5 ♔e6 به مساوی می‌رسند.

2. ... ♔e6 3.♔c5 g5

در غیر این صورت شاه سفید نفوذ می‌کند.

4.f5+ ♔e5 5.♔c6

و به پیروزی می‌رسد.

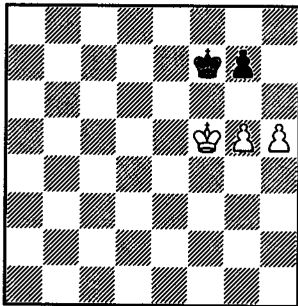
حرکت دادن این پوزیسیون به بالا یا پایین چیزی را تغییر نمی‌دهد، حتی با وجود پیاده‌های سفید در f2 و g2، چون سیاه مسلماً با

1. ... ♔d4 2.♔d2? ♔e4 3.♔c3 g3!
4.f3+ ♔e3

و حملهٔ متقابل به پیادهٔ g2 به تساوی می‌رسد، اما **2.f4!** می‌برد. ولی همان‌طور که بعداً خواهیم دید، اگر این پوزیسیون را به راست ببریم بازی مساوی خواهد شد.

هنوز در مورد پوزیسیون‌هایی که از نمودار ۳۳ منشعب می‌شوند و در آنها یک پیادهٔ رخ برای سفید وجود دارد بحث نکرده‌ایم. واضح است که این امر شانس تساوی سیاه را افزایش می‌دهد، اما ارائه قواعد کلّی برای این حالت دشوار است. هر مورد خاص را باید به طور مستقل بررسی کرد. کار را با پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که پیادهٔ سیاه در ستون اسب قرار دارد و شاه سفید موفق به اشغال هیچ خانه‌ای در جلو پیاده‌ها نشده است. نمودار ۳۷ را پوزیسیون پایه می‌گیریم.

(۳۷)



سیاه در این پوزیسیون به سادگی مساوی می‌کند. اگر نوبت حرکت با او باشد !+g6... .1 بلافاصله به تساوی می‌انجامد. در صورت حرکت سفید، ادامهٔ بازی ممکن است بدین گونه باشد:

1.♔e5 ♔e7
2.♔d5 ♔f7

2. ... ♔d7? 3.h6

به پیروزی می‌انجامد.

3.♔d6 ♔f8

ادامهٔ

3. ... ♔e8 4.♔e6 ♔f8 5.♔d7 ♔f7

هم امکان‌پذیر است.

4.♔e6 ♔e8

اما این تنها حرکت است، زیرا

4. ...♔g8 5.♔e7 ♔h8 6.♔f7 ♔h7 7.h6 gh 8.g6+

به پیروزی سفید می‌انجامد. به عبارت دیگر، سیاه نباید بگذارد که قبل از g6 سفید، شاهش به گوشهٔ صفحه رانده شود.

5.♔f5 ♔f7

به پوزیسیون اول بازگشته‌ایم.

6.g6+ ♔g8

و سیاه به سادگی با نگه داشتن شاهش در g8 یا h8 مساوی می‌کند.

اگر نمودار ۳۷ را به یک عرض پایینتر انتقال دهیم نتیجه تغییر نمی‌کند. سفید فقط در صورتی شانس برد پیدا می‌کند که شاهش خانه‌ای را در جلو پیاده‌های خودی اشغال کند. مثلاً اگر در نمودار ۳۷ شاه سیاه را به h7 ببریم، نوبت هر کس که باشد سفید به پیروزی می‌رسد. اگر نوبت سفید باشد او به این صورت بازی می‌کند:

1.♔e6 ♔g8 2.♔e7 ♔h7 3.♔f7 ♔h8 4.♔g6!

البته !♔h7 ?4.h6 به تساوی منجر می‌شود.

4. ...♔g8 5.h6 gh 6.♔×h6

و سفید می‌برد. اگر نوبت سیاه باشد باز هم می‌بازد. پس از

1. ...♔g8

ادامهٔ

1. ...♔h8 2.♔g6 ♔g8 3.h6

به واریاسیون قبلی منتهی می‌شود، و

1. ...g6+ 2.♔f6 gh 3.♔f7

به پیروزی می‌انجامد.

2.♔g6 ♔h8 3.♔f7

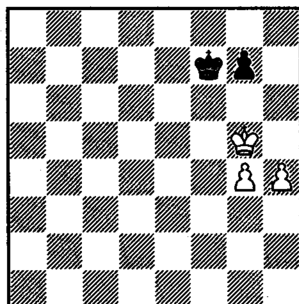
!♔g8 ?3.h6 مساوی است.

3. ...♔h7 4.h6 gh 5.g6+

سفید می‌برد.

اگر پیاده‌های سفید، عقبتر باشند و شاه سفید امکان یابد تا در جلو آنها حرکت کند، شانس تساوی سیاه با پیادهٔ g به حداقل می‌رسد. به عنوان مثال نمودار ۳۸ را در نظر بگیرید.

(۳۸)



نوبت هر کس که باشد، سفید به راحتی پیروز می‌شود.

1.♔f5

اگر نوبت سیاه بود بازی ممکن بود بدین‌گونه جریان یابد:

1. ...♔f8 2.♔g6 ♔g8 3.h5 ♔h8 4.h6 ♔g8 5.g5

و سفید به پیروزی می‌رسید.

1. ...g6+

در غیر این صورت، سفید همانگونه که در مثال قبل دیدیم با رساندن شاه خود به g6 به پیروزی می‌رسد.

2.♔e5

اما ادامهٔ

2.♔g5? ♔g7 3.♔f4 ♔f6

مساوی می‌شود.

2. ...♔e7

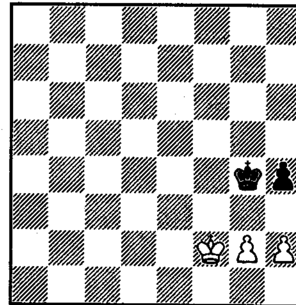
3.g5 ♔f7

4.♔d6

و سفید می‌برد.

اگر سیاه به جای پیادهٔ اسب، دارای پیادهٔ رخ باشد شانس تساوی‌اش به مراتب زیادتر می‌شود. پوزیسیون پایهٔ ما نمودار ۳۹ است.

(۳۹)



سفید در اینجا فقط در صورتی که نوبتش باشد به پیروزی می‌رسد، چون اگر نوبت با سیاه باشد به آسانی مساوی می‌کند:

1. ...♔f4 2.♔e2 ♔e4 3.♔d2 ♔d4

(ادامهٔ

3. ...h3 4.g3 ♔f3

هم در اینجا قابل بازی است چون پیاده‌های سفید زیاد پیشروی نکرده‌اند)

4.♔e2 (4.♔c2 ♔e3)

4. ...♔e4 5.h3 ♔f4 6.♔f2 ♔e4

و سفید دیگر هیچ‌گونه پیشرفتی نخواهد داشت.

1.♔e3 h3

ادامهٔ زیر بهتر نیست:

1. ...♔f5 (1. ...♔g5 2.h3 ♔f5 3.♔f3) 2.♔f3 ♔g5 3.♔e4! ♔g4 4.h3+!

(اما

4.♔e5? h3! 5.g3 ♔f3

خوب نیست)

4. ...♔g3 5.♔f5 ♔×g2 6.♔g4

به پیروزی سفید می‌انجامد.

2.g3 ♔f5

2. ...♔g5 3.♔f3 ♔f5 4.g4+

3.♔d4!

ادامهٔ 3.♔f3 ♔g5 خوب نیست، زیرا سیاه با 4.g4? ♔h4! مساوی می‌کند (5.♔f4 پات می‌کند). سفید با حرکت متن تقابل می‌گیرد.

3. ...♔g5

4.♔e5 ♔g4

5.♔e4 ♔g5

6.♔f3!

سیاه اکنون در وضعیت اکراهی قرار دارد و پس از

6. ...♔f5 7.g4+

یا 6. ...♔h5 7.♔f4 شکست می‌خورد.

انتقال پوزیسیون نمودار ۳۹ به یک یا دو عرض بالاتر چیزی را تغییر نمی‌دهد. سیاه در صورت حرکت مساوی می‌کند و سفید به پیروزی می‌رسد. اما پوزیسیون در صورت حرکت به سه عرض بالاتر طوری که پیاده‌های سفید در g5 و h5 قرار گیرند، نوبت هر یک از طرفین که باشد بازی مساوی است. سیاه می‌تواند با **1. ...♔f7** به بازی ادامه دهد و سفید در صورت حرکت فقط می‌تواند سیاه را پات کند. پس از

1.♔e6 h6

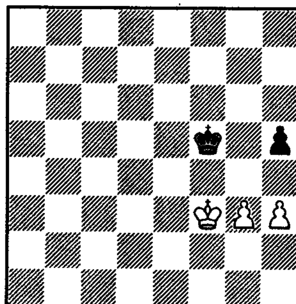
البته با شاه هم می‌توان حرکت کرد.

2.g6 ♔g8 3.♔f6 ♔f8 4.g7+ ♔g8 5.♔g6 پات

قبلاً دانستیم که تمام پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۳۹ در صورتی که نوبت سیاه باشد مساوی‌اند.

اما اگر پوزیسیون را اندکی تغییر دهیم تا نمودار ۴۰ به وجود آید چه اتفاقی می‌افتد؟

(۴۰)



اگر نوبت سفید باشد، همان گونه که دیدیم، مساوی می‌کند، اما اگر نوبت سیاه باشد، سفید بدین‌گونه تقابل می‌گیرد و به پیروزی می‌رسد:

1. ...♔e5

1. ... ♔g5 2.♔e4 به بردی که قبلاً دیدیم می‌رسد و

1. ...h4 2.g4+ ♔e5 3.♔e3

حتی ساده‌تر به بُرد می‌رسد.

2.♔e3 ♔f5

3.♔d4 h4

تنها شانس، وگرنه پیاده سرانجام سقوط می‌کند.

4.g4+ ♔f4

5.♔d5 ♔g5

حملهٔ متقابل با 5. ... ♔g3، در صورتی که پوزیسیون یک عرض پایین‌تر بود خوب بود، اما در اینجا ناکام می‌ماند. بنابراین می‌توانیم اعلام کنیم که نمودار ۴۰ اگر یک عرض پایینتر باشد، نوبت با هر که باشد مساوی است.

6.♔e5 ♔g6

7.♔f4 ♔f6

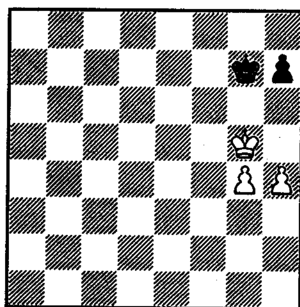
8.g5+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

نمودار ۴۰ را اگر یک عرض بالاتر ببریم نتیجه عوض نمی‌شود. اما اگر دو عرض بالاتر ببریم همانند نمودار ۳۹ به هنگامی که سه عرض بالاتر رفتیم دیدیم، نوبت حرکت با هر که باشد مساوی است.

از تجزیه و تحلیل قبلی‌مان می‌توانیم نتیجه بگیریم که سیاه هنگامی که پیاده‌اش در خانهٔ اولیه است شانس بیشتری دارد. در این حالت سیاه می‌تواند حتی به هنگامی که شاه سفید در جلو پیاده‌ها قرار دارد مساوی کند، همان گونه که در نمودار ۴۱ می‌بینیم (همانند نمودار ۳۸ ولی با پیادهٔ رخ به جای پیادهٔ اسب، و بودن شاه سیاه در g7).

(۴۱)



نخست فرض کنیم نوبت حرکت با سفید باشد:

الف

1.♔f5

در صورت

1.h5 h6+ 2.♔f5 ♔f7

به مساوی شناخته شده‌ای می‌رسیم.

1. ...♔f7

2.♔e5

2.g5 ♔e7 (2. ...♔g7) 3.h5 ♔f7

2. ....♔e7

3.g5 ♔f7

و سفید نمی‌تواند پیشتر برود. در صورت انتقال پوزیسیون به عرض‌های پایین‌تر، اگر

نوبت حرکت با سفید باشد بازی مساوی است.

اکنون فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سیاه است:

ب

1. ...♔f7

این طبیعی‌ترین دفاع است. اگر چه 1....♔h8 یا 1....♔f8 هم قابل بازی هستند، زیرا سیاه دربارهٔ پیشروی پیاده‌های سفید نگرانی ندارد. فقط 1....♔g8? خطاست، زیرا در صورت

2.♔h6 ♔h8 3.g5 ♔g8 4.h5 ♔h8 5.g6 hg 6.hg

سفید به پیروزی می‌رسد. سیاه باید همیشه پاسخ ♔h6 را با ♔g8 ... بدهد. اشتباه دیگر 1....h6+? است:

2.♔f5 ♔f7 3.h5

به پیروزی می‌انجامد.

2.♔h6

ادامهٔ

2.♔f5 ♔e7 3.♔e5 ♔f7 4.♔d6 ♔f6

یا در همین ادامه، 4.h5 ♔e7 بهتر نیست. اگر سیاه از ابتدا شاهش را به h8 می‌برد، سفید

2.♔f6 ♔g8 3.g5 ♔f8! (3. ...♔h8? 4.♔f7!) 4.h5 ♔g8

بازی می‌کرد، اما این هم مساوی است.

2. ...♔g8

3.g5 ♔h8

4.h5 ♔g8

5.g6 hg

6.hg ♔h8

مساوی.

اگر نوبت سیاه باشد و همین پوزیسیون را پایین‌تر بکشانیم، بازی مساوی نمی‌شود. مثلاً اگر پیاده‌های سفید در g2 و h2 و شاهش در g3 باشد و پیادهٔ سیاه در h5 و شاهش در g5، سیاه پس از **1. ...♔f5** می‌بازد. در صورت

1. ...h4+ 2.♔f3 ♔f5 3.h3

یا

2. ...h3 3.g3 ♔f5 4.g4+

سفید به پیروزی می رسد.

2.♔f3 ♔e5 3.g3 ♔f5 4.h3

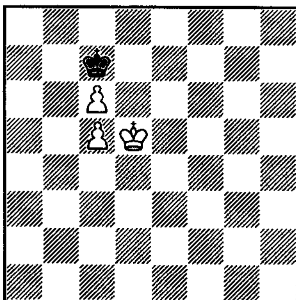
همانند نمودار ۴۰، سفید می‌برد.

این بررسی به طور سیستماتیک مهمترین جنبه‌های آخر بازی دو پیاده علیه یک پیاده را در برمی‌گیرد و تصویر جامعی از این آخر بازی، به خواننده ارائه می‌کند. البته نمونه‌های جالب و آموزنده زیادی وجود دارند که ناگزیر به حذف آنها شده‌ایم زیرا ممکن بود از مسیرمان دور شویم. البته خوانندگان علاقه‌مند، می‌توانند نمونه‌های بیشتر را در کتاب‌های مرجع آخر بازی جست‌وجو کنند.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه

این نوع آخر بازی به تفسیر چندانی نیاز ندارد، زیرا معمولاً بدون دشواری به پیروزی سفید می‌انجامد. اما چند استثناء برای یادگیری وجود دارد. مثلاً، دو پیاده یا حتی بیشتر، در ستون رخ به پیروزی نمی‌انجامند. همچنین بازی مساوی است اگر سیاه در یک پوزیسیون مطلوب موفق به گرفتن یکی از پیاده‌ها شود.

(۴۲)



همچنین از تجزیه و تحلیل قبلی‌مان دریافتیم که

اگر سفید پیاده‌های دوبله‌ای در عرض‌های پنجم و ششم داشته باشد، به پیروزی نمی‌رسد. مثلاً در نمودار ۴۲، حتی اگر نوبت با سیاه باشد پوزیسیون مساوی است:

1. ... ♔c8! 2.♔d6 ♔d8 3.c7+

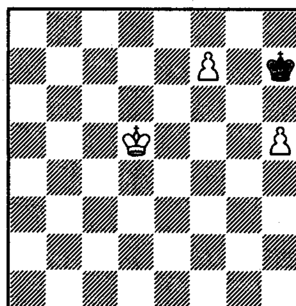
در غیر این صورت شاه سیاه به c7 باز می‌گردد.

3. ... ♔c8

هم **4.c6** و هم **4.♔c6** به **پات** ختم می‌شود.

یک تساوی جالب در نمودار ۴۳ دیده می‌شود:

(۴۳)

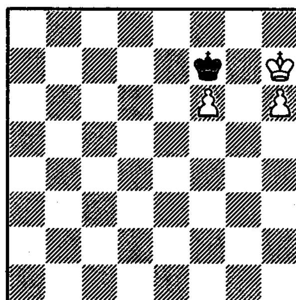


اگر نوبت سیاه باشد، به رغم موقعیت به ظاهر نومیدکننده‌اش می‌تواند مساوی کند:

1. ... ♔g7 2.♔e6 ♔f8

هم **h6** و هم **3.♔f6** به پات می‌انجامد و پیادهٔ h نیز به خودی خود باعث برد نمی‌شود.

(۴۴)



در پایان، به یک پوزیسیون مساوی تیپیک دیگر در نمودار ۴۴ اشاره می‌کنیم. اگر نوبت سفید باشد به پیروزی نمی‌رسد، زیرا

1.♔h8 ♔f8 2.h7 ♔f7

منجر به پات می‌شود.

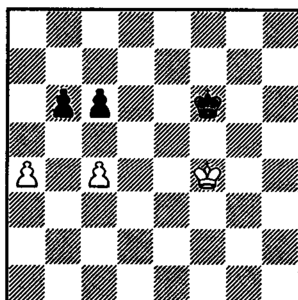
شاه و دو پیاده در مقابل شاه و دو پیاده

نمی‌توان قواعد مشخصی برای این نوع آخر بازی ارائه کرد، زیرا قوا برابر است و معمولاً بازی مساوی می‌شود. اما غیر از برتری‌های کمّی، پوزیسیون ممکن است ویژگی‌هایی داشته باشد که در نتیجهٔ بازی تأثیر قاطع بگذارد. منظور برتری‌های پوزیسیونی است که بعضی از مهمترین آنها را با مثال‌های ساده‌ای توضیح می‌دهیم البته این عناصر پوزیسیونی در آخر بازی‌های پیچیده‌تری که خارج از دامنهٔ بحث ما هستند نیز روی می‌نمایند.

الف : ایجاد پیادهٔ رونده

این کار در اثر شکافت پیاده‌ای و معمولاً به هنگامی صورت می‌گیرد که هر دو شاه در بخش دیگری از صفحه قرار دارند و نمی‌توانند پیادهٔ روندهٔ حاصل را متوقف یا حمایت کنند. شکافت پیاده‌ای معمولاً با قربانی پیاده همراه است و به هر دو طرف پیادهٔ رونده می‌دهد. پس حمله کننده باید به دقت محاسبه کند تا پیادهٔ حریف از پیادهٔ خودی خطرناکتر از کار در نیاید. نمودار ۴۵ را در نظر بگیرید.

(۴۵)



سفید اگر از اصل نزدیک کردن شاه تبعیت کند به چیزی دست نمی‌یابد، چون پس از

♔e6 ‏1.♔e4 مساوی اجتناب‌ناپذیر است. اما قربانی پیاده برای سفید پیروزی می‌آورد:

1.c5!

در محاسبهٔ چنین شکافتی سفید باید نکات زیر را در نظر بگیرد: نخست آنکه پس از 1....b.c 2.a5، شاه سیاه نتواند پیاده را متوقف کند. دوم آنکه پیادهٔ روندهٔ نورس سیاه را متوقف کند، و سوم آنکه حریف درصورت نپذیرفتن قربانی پیاده، وضع مطلوبی پیدا نکند.

1. ...b5

سومین امکان را برای دفاع سیاه برمی‌گزینیم. دو شرط نخست حاصل شده‌اند، زیرا پس از 1...b.c 2.a5، این پیاده را نمی‌توان گرفت، و پس از

2. ...c4 3.a6 c3 4.♔e3

پیادهٔ c سیاه متوقف می‌شود. اگر سیاه قربانی را با ♔e6 ... .1 نپذیرد، سفید با

2.cb ♔d7 3.a5

به آسانی پیروز می‌شود.

2.a5!

اما ادامهٔ

2.ab cb 3.c6 ♔e6

خوب نیست و سیاه مساوی می‌کند. پس از حرکت متن، سیاه صاحب یک پیادهٔ رونده می‌شود اما شاه سفید به اندازهٔ کافی نزدیک است.

2. ...b4

3.♔e4 b3

4.♔d3

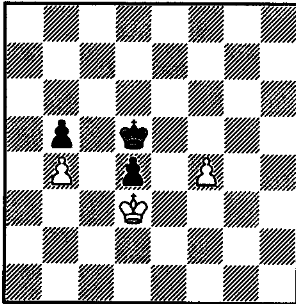
و سفید به پیروزی می‌رسد.

پیادهٔ a را نمی‌توان از وزیر شدن بازداشت.

ب : پیادهٔ روندهٔ دور

یکی از رایج‌ترین و مهمترین برتری‌های پوزیسیونی در آخر بازی، برخورداری از پیادهٔ روندهٔ دور است. منظور ما از «دور» آن است که پیاده از صحنهٔ اصلی عملیات فاصله داشته باشد. مزیّت اصلی چنین پیاده‌ای آن است که می‌تواند با کشاندن شاه حریف به سمت خود، شاه خود را برای ایجاد برتری در سمت دیگر آزاد بگذارد. پیادهٔ روندهٔ دور آنچنان نیرومند است که خیلی وقتها برتری‌های دیگر و حتی برتری‌های کمّی را جبران می‌کند.

(۴٦)



سفید اگر پیادهٔ رونده نداشت می‌باخت زیرا شاه سیاه از طریق c4 یا e4 نفوذ می‌کرد.

اما پیادهٔ رونده نتیجه را تغییر می‌دهد.

1.f5!

این پیاده از دست می‌رود، اما شاه سیاه را از صحنهٔ اصلی عملیات (پیاده‌های b) دور می‌کند و اجازه می‌دهد تا سفید به سرعت پیروز شود:

1. ...♔e5

2.f6 ♔×f6

3.♔×d4 ♔e6

4.♔c5 ♔d7

5.♔×b5 ♔c7

6.♔a6

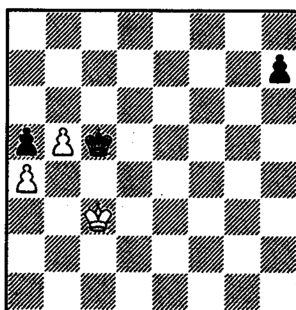
از این مثال معلوم می‌شود که پیادهٔ رونده هر چه از صحنهٔ اصلی عملیات دورتر باشد ارزش بیشتری پیدا می‌کند. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ سفید به جای f4، در h4 قرار داشت، حتی اگر سیاه یک پیادهٔ دیگر هم در a6 می‌داشت باز سفید به پیروزی می‌رسید. خودتان می‌توانید آزمایش کنید!

ج : پیادهٔ روندهٔ متّصل

هنگامی که پیادهٔ رونده توسط یک پیادهٔ دیگر حمایت شود به سلاحی بسیار نیرومند تبدیل می‌شود و حتی از پیادهٔ روندهٔ دور نیز قوی‌تر است (مگر آنکه پیادهٔ دور بتواند وزیر شود). قدرت اصلی پیادهٔ روندهٔ متّصل در این است که فعالیت شاه حریف را محدود می‌کند و همزمان به شاه خودی آزادی کامل می‌دهد. نمودار ۴۷ این امر را نشان می‌دهد.

پیادهٔ حمایت شدهٔ b5 در اینجا از پیادهٔ h7 نیرومندتر است و بدین‌گونه پیروزی را از آن سفید می‌کند:

(۴۷)



1. ...h5

2.♔d3 ♔d5

سیاه سعی می‌کند تا شاه سفید را از گرفتن پیادهٔ رخ باز دارد.

3.♔e3 ♔e5

4.♔f3 ♔d5

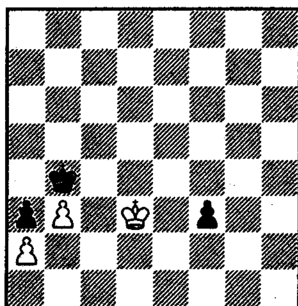
شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل خطر وزیر شدن پیادهٔ b جلوتر برود.

5.♔g3

و سفید به پیروزی می‌رسد.

سفید به سادگی پیادهٔ h را می‌گیرد و سپس به جناح وزیر باز می‌گردد، و سیاه صرفاً با نومیدی نظاره می‌کند.

(۴۸)



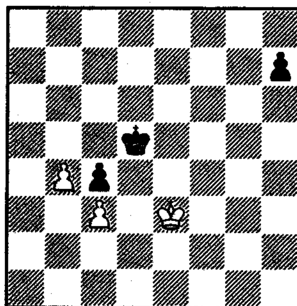
نکتهٔ مهم آنکه در چنین پوزیسیون‌هایی سفید باید همواره مراقب باشد که سیاه با حمله به پیادهٔ پایه نتواند مساوی کند. برای این منظور، پیادهٔ متّصل باید لااقل در عرض چهارم باشد. به عنوان مثال، در نمودار ۴۸، سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. پس از

1.♔e3 ♔c3 2.♔×f3 ♔b2! 3.b4 ♔×a2 4.b5 ♔b2 5.b6 a2

بازی مساوی است.

اما پیادهٔ روندهٔ متصل عرض چهارم همیشه جلودار حملهٔ متقابل نیست.

(۴۹)



در نمودار ۴۹ سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. بازی ممکن است بدین گونه جریان پیدا کند:

1.♔f4 h5 2.♔g5 ♔e4 3.♔×h5

ادامهٔ

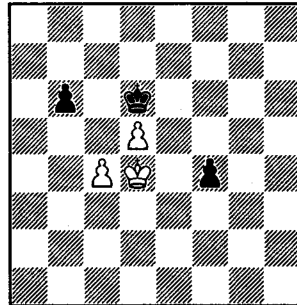
3.b5 ♔d5 4.♔×h5 ♔c5

مساوی می‌شود.

3. ...♔d3! 4.b5 ♔×c3 5.b6 ♔d2 6.b7 c3 7.b8=♕ c2

و بار دیگر به حالتی خاص از آخر بازی پیادهٔ فیل وارد می‌شویم که به یک تساوی تئوریک می‌رسد.

(۵۰)



سرانجام باید متذکر شویم که اگر پیادهٔ پایه با پیادهٔ حریف مورد حمله قرار گیرد بازی ممکن است به تساوی بینجامد. به عنوان مثال، در نمودار ۵۰، سیاه پس از

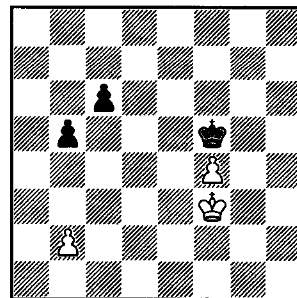
1.♔e4 f3 2.♔×f3 b5! 3.cb ♔×d5

مساوی می‌کند.

د : بلوکه کردن پیاده‌های حریف

گاه پوزیسیون‌هایی به وجود می‌آید که در آنها یک پیادهٔ واحد می‌تواند دو یا حتی سه پیادهٔ دشمن را بلوکه (یعنی بی‌تحرک) کند. همان گونه که مثال زیر نشان می‌دهد، این امر سبب برتری محسوسی می‌شود:

(۵۱)



سفید از برتری پیادهٔ روندهٔ دور برخوردار است، اما این به تنهایی برای برد کافی نیست زیرا شاهش از پیاده‌های سیاه خیلی دور است. اگر نوبت با سیاه باشد به آسانی با

1. ...c5 2.♔e3 c4 3.♔d4 ♔×f4
4.♔c5 ♔e4 5.♔×b5 ♔d3

مساوی می‌کند. اما سفید می‌تواند نخست پیاده‌های حریف را بلوکه کند که این خود معادل یک پیادهٔ اضافه است.

1.b4! c5

تنها شانس متقابل، زیرا

1. ...♔e6 2.♔e4 ♔d6 3.♔d4

و به دنبال آن پیشروی پیادهٔ f، برای سیاه نومیدکننده است.

2.bc b4

2. ...♔e6 3.♔e4 b4 4.f5+

3.c6!

سفید باید به دقت بازی کند، چون 3.♔e3 که ظاهراً ساده‌تر است پیروزی را به باد می‌دهد.

پس از

3. ...b3 4.♔d3 b2 5.♔c2 ♔e6!

سیاه یکی از پیاده‌ها را می‌گیرد و مساوی می‌کند. خودتان امتحان کنید!

3. ...♔e6

پس از 3... b3 4.c7 سفید با کیش وزیر می‌کند.

4.f5+!

پیاده‌های سفید آن قدر پیشرفته‌اند که سفید می‌تواند بدون کمک شاه به پیروزی برسد.

4. ...♔d6

5.f6 b3

6.f7 ♔e7

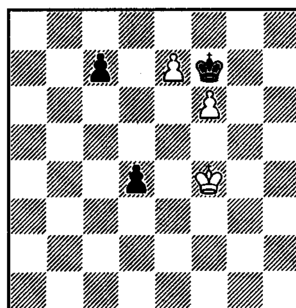
7.c7

و سفید می‌برد.

ه: حالت‌های دیگر

غیر از برتری‌های فوق، عوامل متعدد دیگری هم در آخر بازی پیاده به کمک می‌آیند، مانند موقعیت بهتر شاه، پیاده‌هایی که پیشرفته‌ترند، پیاده‌های متصل در مقابل پیاده‌های دوبله، و غیره. بررسی تک تک این حالت‌ها ما را از مسیر دور می‌کند، بنابراین به چند نمونه بسنده می‌کنیم. نخست می‌پردازیم به نمودار ۵۲.

(۵۲)



ی. بهتینگ ۱۹۰۰

در نگاه اول به نظر می‌رسد که در این پوزیسیون هر دو طرف چشم‌اندازهای یکسانی دارند، زیرا هر یک از آنها، دو پیادهٔ روندهٔ متصل دارند و هر دو شاه می‌توانند آنها را متوقف کنند. همچنین پیش راندن بیشتر پیاده‌ها بدون قبول خطر وزیر شدن پیاده‌های حریف ناممکن است.

اما به رغم این مسائل، سفید دارای این برتری حیاتی است که پیاده‌هایش به خانه‌های تبدیل نزدیکترند و از این رو تحرک شاه سیاه محدودتر است. همان گونه که خواهیم دید، این به معنای آن است که سیاه به هنگامی که شاهش در وضعیت اکراهی قرار گیرد مجبور می‌شود با پیاده‌ها دست به حرکت‌های تضعیف‌شونده بزند. حتی همین حالا سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد و اگر نوبت حرکت با سفید نباشد می‌بازد.

نخست چند ممکنه از نمودار ۵۲ را در صورت حرکت سیاه بررسی می‌کنیم. حرکت شاه بازنده است مثلاً پس از 1. ... ♔e8 2.♔e5، سفید پیادهٔ d را به دلیل تهدید 3.♔e6 و سپس مات می‌گیرد. همین طور با 1. ...d3 2.♔e3 هم بلافاصله پیادهٔ d از دست می‌رود. بنابراین فقط می‌ماند حرکت پیادهٔ c.

در جریان حل مسئله، خواهیم دید که سیاه پس از

1. ...c5 2.♔e4

و

1. ...c6 2.♔f3 ♔e8 (2. ...c5 3.♔e4)
3.♔e4 c5 4.♔d5

در وضعیت اکراهی است و سفید به پوزیسیون برنده‌ای که در راه حل اصلی خواهیم دید می‌رسد.

با مشاهدهٔ اینکه سیاه در پوزیسیون اولیه در وضعیت اکراهی قرار دارد، اینک باید با مانورهایی او را به یکی از واریاسیونهای بازندهٔ فوق بکشانیم، که در اینجا نشان داده می‌شود:

1.♔f3! c6

بهترین دفاع. هم 1. ...c5 2.♔e4 و هم
1. ...♔e8 2.♔e4 c5 3.♔d5
به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شوند.

2.♔f4

اما 2.♔e4? c5 خوب نیست چون سفید خود در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و فقط مساوی می‌کند.

2. ...c5

3.♔e4!

و اینک سیاه در وضعیت اکراهی است و باید برای شاه سفید راه باز کند. حرکت بعدی او اجباری است.

3. ...♔e8

4.♔d5 ♔d7

باز هم تنها حرکت، زیرا 5.♔e6 ...d3 .4 در حرکت بعد به مات می‌رسد و

4. ...♔f7 5.♔d6 d3 6.♔d7

به سفید امکان می‌دهد تا با کیش وزیر کند.

5.♔c4 ♔e8

6.♔×c5! d3

7.♔d6 ♔f7

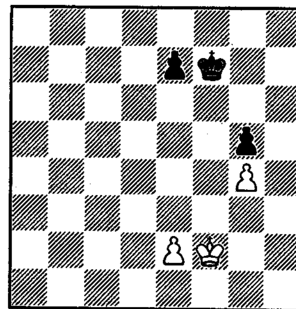
7. ...d2 8.♔e6 d1=♛ 9.f7 مات

8.♔d7

و سفید به پیروزی می‌رسد.

همان گونه که در پوزیسیون ۵۳ مشاهده می‌شود، گاهی موقعیت بهتر شاه کافی است تا مساوی به برد تبدیل شود.

(۵۳)



س. سالویولی ۱۸۸۷

این پوزیسیون کاملاً متقارن است و بعید به نظر می‌رسد که سفید برتری به دست آورد. اما نوبت حرکت، به او شانس ایجاد پوزیسیون مطلوب شاه و پیروزی را می‌دهد، بدین‌گونه:

1.♔f3

البته 1.♔e3 با هدف اشغال خانهٔ e4 یک شق دیگر است. اگر نوبت با سیاه بود او نیز به همین طریق می‌برد.

1. ...♔f6

1. ...♔e6 به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود و

1. ...e5 2.♔e4 ♔e6 3.e3

به برد سفید می‌انجامد. سرانجام

1. ...e6 2.♔e4 ♔f6 3.e3 ♔f7
4.♔e5 ♔e7 5.e4

هم به همان طریق به برد می‌رسد.

2.♔e4 ♔e6

3.e3

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و ناگزیر به بازکردن مدخلی برای شاه سفید می‌شود.

3. ...♔f6

4.♔d5 ♔f7

4. ...e6+ 5.♔d6 ♔f7 6.e4

به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

5.♔e5 e6

6.♔d6 ♔f6

7.e4

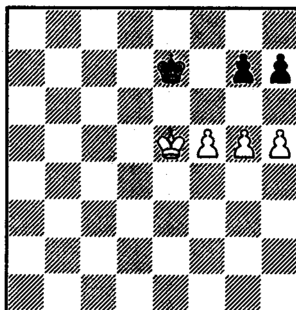
سفید به پیروزی می‌رسد. با هر حرکت سیاه پیادهٔ e از دست می‌رود.

آخر بازی با پیاده‌های بیشتر

هنوز آخر بازی‌هایی را که یکی از طرفین بیشتر از دو پیاده داشته باشد بررسی نکرده‌ایم. این نوع آخر بازی‌ها درواقع جزو پوزیسیون‌های تئوریک خالصی که تاکنون بررسی کرده‌ایم نیستند و عمدتاً از ویژگیهای مثال‌های عملی برخوردارند. به این دلیل در اینجا به پوزیسیون‌هایی بسنده می‌کنیم که جنبه‌هایی را که تاکنون ندیده‌ایم به نمایش می‌گذارند.

از پوزیسیونی آغاز می‌کنیم که در بین آخر بازی‌های اکثریت پیاده در جناح، از ارزش عملی بیشتری برخوردار است.

(۵۴)



ج. لولی ۱۷۶۳

خواهیم دید که بهره‌برداری از اکثریت پیاده‌ای ۳ به ۲، به مراتب آسانتر از بهره‌برداری از اکثریت‌های ۲ به ۱ است که در مثال‌های قبلی بررسی کرده‌ایم. نخست فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سفید باشد:

الف

1.g6

ساده‌ترین راه برد. 1.♔d5 هم به برد می‌رسد، امّا هر دو ادامهٔ

1.h6? gh 2.gh ♔f7

یا

1.f6+? gf 2.gf+ ♔f7 3.♔f5 ♔e8 (یا g8) 4.♔e6 ♔f8

به تساوی منجر می‌شوند.

1. ...h6

سفید پس از 1. ...hg 2.hg به آسانی پیروز می‌شود.

2.♔d5

سفید باید از

2.f6+? gf 3.♔f5 ♔f8

که به مساوی می‌انجامد اجتناب کند.

2. ...♔f6

3.♔e4

ادامهٔ

3.♔d6 ♔xf5 4.♔e7

و 5.♔f7 هم به پیروزی منتهی می‌شود.

3. ...♔e7

4.♔e5 ♔f8

5.♔e6 ♔e8

6.♔d6

6.f6? ♔f8 به تساوی می‌انجامد.

6. ...♔f8

7.♔d7 ♔g8

8.♔e7 ♔h8

9.f6 gf

10.♔f7

سفید پیروز می‌شود.

و اینک در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد:

ب

1. ...♔f7

حرکت‌های پیاده‌ای سریعتر به شکست می‌انجامند. به عنوان مثال

1. ...h6 2.g6

(ادامهٔ 2.gh gh 3.f6+ هم به پیروزی می‌رسد اما 2.f6+? ♔f7 مساوی می‌شود) همانند شاخهٔ الف، و ادامهٔ

1. ...g6 2.hg hg 3.fg ♔e8 4.♔e6

به پیروزی سفید منجر می‌شوند.

2.g6+

2.♔d6 هم به برد می‌رسد.

2. ...♔g8

3.♔e6 ♔h8

3. ...hg به شاخهٔ الف تبدیل می‌شود.

4.♔f7 hg

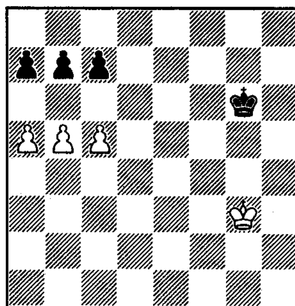
5.h6 gh

6.fg

و سیاه در سه حرکت مات است.

در نمودار ۵۵ به پایان مسئله واری برمی‌خوریم که باید کاملاً فراگرفته شود، زیرا در عمل با آن مواجه می‌شویم. شکافت پیاده در اینجا به مراتب ظریفتر از حالتی است که در نمودار ۴۵ دیدیم.

(۵۵)



سیاه می‌خواهد شاه خود را به جناح وزیر بکشاند و در آن هنگام سفید می‌تواند حداکثر امید به تساوی داشته باشد. در نگاه اول به نظر می‌رسد که هیچ راهی چاره‌ساز نیست، زیرا هم

1.c6 bc 2.bc

و هم

1.b6 ab 2.cb cb

به جایی نمی‌رسند. اما یک ترکیب زیبای شکافت وجود دارد که ظرف چند حرکت به برد می‌رسد.

1.b6! cb

1. ...ab 2.c6! bc 3.a6

به برد می‌رسد.

2.a6! ba

3.c6

و سفید می‌برد.

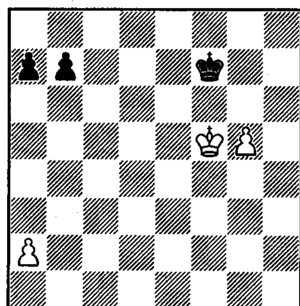
در اجرای چنین ترکیبی البته باید مطمئن بود که تمام عناصر لازم وجود دارند. اگر همهٔ پیاده‌ها یک عرض پایینتر قرار داشتند، تمام طرح به هم می‌خورد چون سیاه می‌توانست هر دو قربانی پیاده را بپذیرد، پیادهٔ خودش را وزیر کند و برتری قوای خود را محفوظ نگه دارد. همچنین، شاه سیاه باید به اندازهٔ کافی از پیادهٔ فیل دور باشد وگرنه می‌تواند جلو وزیر شدن آن را بگیرد. به عنوان مثال، در صورت استقرار شاه سیاه در f6 به جای g6، ترکیب سفید پس از

1.b6? cb 2.a6 ba 3.c6 ♔e6

به شکست می‌انجامید. به عبارت دیگر، شطرنجباز باید قبل از غوطه‌ور شدن در چنین ترکیب حادّی همهٔ عوامل را سبک و سنگین کند.

اینک چند توصیهٔ عملی دربارهٔ پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۵۶.

(۵۶)



با دیدن این پوزیسیون، بی‌درنگ یک نتیجهٔ مساوی به ذهن خطور می‌کند. بدیهی است که سفید پیادهٔ روندهٔ دور دارد، اما اهمیت آن ناچیز است زیرا شاهش از پیاده‌های سیاه زیاد فاصله دارد و تهدید سیاه راندن پیاده‌ها و نابودی پیادهٔ a سفید است. اما سیاه برای تضمین تساوی ابتدا کدام پیاده را باید پیش براند؟

شاید به نظر برسد که ترتیب پیشروی پیاده‌ها اهمیت ندارد اما اگر خواننده مطالبی را که در مورد بلوکه کردن پیاده‌ها گفتیم به خاطر بیاورد، به اهمیت ترتیب صحیح راندن پیاده‌ها پی خواهد برد. یک قاعدهٔ عمومی مفید این است **پیاده‌ای را که مقابل پیادهٔ حریف نیست برانید**. در این پوزیسیون پیادهٔ b اینچنین است. در ضمن، نشان می‌دهیم که راندن پیادهٔ a کاملاً غلط است و به شکست سیاه

منتهی می‌شود.

بنابراین طرح صحیح عبارت است از :

ادامهٔ **1. ...b5! 2.g6+**

2.♔e5 ♔g6 3.♔d5 ♔×g5 4.♔c5 ♔f5 5.♔×b5 ♔e6 6.♔a6 ♔d7 7.♔×a7 ♔c7 مساوی است.

2. ...♔g7 3.♔g5 a5 4.♔f5 b4

و سفید اکنون باید با

5.♔e4 a4 6.♔d4 b3 7.ab ab 8.♔c3

مساوی کند. ببینیم اگر سیاه به جای !b5... .1 (یا ♔g7 ... .1 انتظاری) ?a5... .1 اشتباه را برگزیند چه خواهد شد.

1. ...a5?

این حرکت بازنده است زیرا حالا سفید می‌تواند هر دو پیادهٔ سیاه را بلوکه کند. در واقع معنی‌اش این می‌شود که سفید یک پیاده جلو باشد. البته سیاه چون یک پیاده در عرض پنجم دارد می‌تواند پیادهٔ b خود را قربانی کند و پیادهٔ ستون رخ را وزیر کند اما این هم راه به جایی نمی‌برد.

2.a4! b5

سیاه نمی‌تواند منتظر بماند، زیرا سفید پس از

2. ...b6 3.g6+ ♔g7 4.♔g5 b5
(4. ...♔g8 5.♔f6 ♔f8 6.g7+ ♔g8 7.♔g6)
5.ab a4 6.b6 a3 7.b7 a2 8.b8=♕

و 9.♕c7 پس از دو حرکت مات می‌کند.

3.ab a4

4.g6+! ♔g7

اگر

4. ...♔e7 5.g7 ♔f7 6.g8=♕+ ♔×g8 7.b6

سفید با کیش، وزیر می‌کند، و این نکتهٔ تاکتیکی سودمندی است که باید به خاطر سپرد.

5.b6 a3

6.b7 a2

7.b8=♕ a1=♕

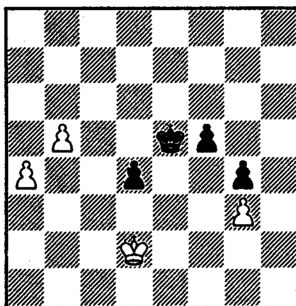
8.♕c7+

و مات در دو حرکت.

مثال‌های عملی

تا اینجا مهمترین عناصر اساسی آخر بازی پیاده را که شطرنجباز باید در آنها مهارت کامل داشته باشد بررسی کرده‌ایم. در این قسمت چند نمونهٔ عملی را بررسی می‌کنیم که نحوهٔ کاربرد این اصول را در آخر بازی‌های دشوارتر نشان می‌دهند.

(۵۷)
حرکت سیاه



اشتولتس ـ نیمزوویچ ۱۹۲۸

با نگاهی اجمالی به این پوزیسیون ممکن است گمان کنیم وضعیت سفید بهتر است. سفید دو پیادهٔ متصل نیرومند در جناح وزیر دارد، راه پیشروی پیادهٔ d را با شاه خود سد کرده و جلو پیاده‌های جناح شاه سیاه را گرفته است. پس چه جای نگرانی است؟ اما با بررسی دقیقتر، برتری‌های سیاه معلوم می‌شود. او با راندن پیادهٔ f می‌تواند دو پیادهٔ رونده در ستونهای d و g ایجاد کند که شاه سفید نتواند آنها را متوقف کند، حال آنکه پیاده‌های جناح وزیر سفید آنقدر پیشرفته نیستند که خطرساز باشند. بنابراین، هر دو طرف برتری‌های مهمّی دارند و باید دید کفهٔ ترازو به نفع کدام طرف سنگینی می‌کند. معمولاً در چنین

موقعیت‌هایی بازیکنی که نوبت حرکت با اوست یک تمپ حیاتی در اختیار دارد که نیمزویچ در این بازی آموزنده این نکته را نشان می‌دهد.

1. ...f4!

واضح است که سیاه نباید وقت تلف کند. اگر در اینجا حرکت با سفید بود با !1.♔d3 به پیروزی می‌رسید. ادامهٔ

1.b6 ♔d6 2.♔d3 f4 3.♔×d4 f3!

که به تساوی می‌رسید. خوب نبود.

1. ...f4 2.gf+ ♔d5

در صورت 3.b6 ♔×f4 ... .2 سفید با کیش وزیر می‌کرد.

3.b6 g3 4.b7 g2 5.b8=♕ g1=♕ 6.♕e5+

وسفید پیادهٔ d رادریک آخربازی برندهٔ وزیر وپیاده می‌گیرد.

2.gf+

اگر سفید پیشکش را با 2.b6 یا 2.a5 رد کند، آنگاه !2...♔d6 به وضعیتی مشابه ادامهٔ اصلی می‌انجامد.

2. ...♔d6!

سیاه پیادهٔ f را پس نمی‌گیرد، نه فقط به آن دلیل که سفید می‌تواند با کیش وزیر کند، بلکه به این خاطر که نقش شاه سیاه مقابله با پیاده‌های جناح وزیر سفید است. ادامهٔ

2. ...♔d5* 3.a5 ♔c5 4.a6 ♔b6

یا در اینجا 4.b6 ♔c6 هم خوب است، زیرا شاه سفید نمی‌تواند هر دو پیادهٔ سیاه را متوقف کند.

3.a5 g3

4.a6 ♔c7!

اکنون همه چیز روشن است. پیاده‌های سفید متوقف شده‌اند، در صورتی که یکی از پیاده‌های سیاه وزیر می‌شود.

5.♔e2 d3+

یا 5. ...g2 6.♔f2 d3

6.♔×d3 g2

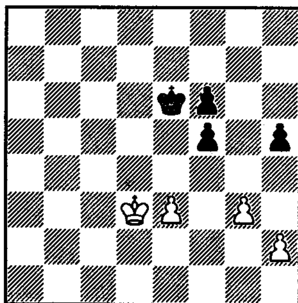
7.♔e4 g1=♕

و اشتولتس خیلی زود تسلیم شد.

این مثال آموزنده نشان می‌دهد که شکافت پیاده‌ای تا چه اندازه می‌تواند پیچیده باشد و تمام واریاسیونها را با چه دقتی باید محاسبه کرد.

مثال بعدی نیز که در بازی بین دو استاد بزرگ در در کلاس جهانی پدید آمد بسیار ظریف است.

(۵۸)
حرکت سیاه



فلور ـ کاپابلانکا ۱۹۳۵

روشن است که سفید برتری‌های پوزیسیونی مهمی دارد زیرا پوزیسیون پیاده‌ای سیاه به دلیل پیاده‌های دوبله‌اش بسیار ضعیف شده است. اگر شاه سفید به f4 برسد، سیاه دیر یا زود یک پیاده از دست می‌دهد و باید تسلیم شود. شاه سفید برای رسیدن به f4 باید نخست f3 را اشغال کند. در آن هنگام، حرکت‌های تمپ‌گیر پیادهٔ h سفید، رسیدن شاه به f4 را تضمین می‌کند. سیاه برای مقابله با این طرح

---

* ♔d5 ... .2 غلط است زیرا پس از ♔c5 ... .3 سفید با 4.f5 مساوی می‌کند:

4.f5 g3 5.f6 g2 6.f7 g1=♕ 7.f8=♕+

یا

4.f5 g3 5.f6 ♔d6 6.f7 ♔e7 7.f8=♕ ♔×f8 8.a6

مترجم

چه اقدامی می‌تواند بکند؟

اگر غیرفعّال بازی کند، سفید با اجرای طرح بالا به پیروزی آسانی دست می‌یابد. پس تنها شانس سیاه در آن هنگام در حرکت h4... خلاصه می‌شود چون او می‌تواند gh را با f4... پاسخ دهد و پیادهٔ e سفید را از بین ببرد.

اما اگر شاه سفید در e2 و شاه سیاه در e5 باشد، این کار سودی ندارد زیرا سفید پیادهٔ رخ را می گیرد و 1. ...f4 را با 2.h5! ♔f5 3.ef پاسخ می‌دهد و با حفظ تمام پیاده‌ها به پیروزی می‌رسد. سیاه برای تساوی باید بتواند پیادهٔ e را با کیش بگیرد، مثلاً شاه سفید باید در d2 یا f2 باشد. به عبارت دیگر، اگر شاه سفید در e2 و شاه سیاه در e4 باشد و نوبت سفید نیز باشد، او ناگزیر است شاهش را به d2 یا f2 ببرد و امکان h4... و تساوی برای سیاه به وجود می‌آید. از سوی دیگر، در همان پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید می‌برد، زیرا h4... کارساز نیست و شاه سفید f3 یعنی خانهٔ بُرد را اشغال می‌کند.

بدیهی است که سیاه باید با دقّت فراوان، دفاع خود را طرح‌ریزی کند و ببینیم کاپابلانکا چگونه مسئله را حل می‌کند:

الف

1. ...♔e5!

سیاه فهم کامل خود را از ظرافتهای پوزیسیون نشان می‌دهد. گرفتن تقابل ساده با **1. ...♔d5?** از راهی آموزنده به شکست می‌انجامد. (**2.♔d2 ♔e5** 2. ...♔e4 3.♔e2) سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد و در صورت

2. ...h4 3.gh f4 4.ef ♔e4 5.h5

سفید به پیروزی می‌رسد، و به همین دلیل است که شاه سیاه باید در e5 قرار گیرد).

3.♔e1! ♔d5 4.♔f2 ♔e4

اجباری است، زیرا سفید تهدید 5.♔f3 را داشت.

5.♔e2 ♔d5 یا

5. ...h4 6.gh f4 7.h5 ♔f5 8.ef

به پیروزی سفید می‌انجامد.

6.♔f3 ♔e5 7.h3 ♔d5 8.♔f4 ♔e6 9.h4

سفید پیادهٔ f5 را می‌گیرد و بازی را می‌برد.

عجیب آنکه، سیاه با آوردن شاه به g5 نیز می‌تواند با موفقیت دفاع کند زیرا، هم از خانهٔ f4 دفاع می‌کند و هم تدارک h4... را می‌بیند. این راه را بعداً در ب بررسی می‌کنیم.

2.♔e2

همان گونه که قبلاً گفته شد،

2.♔d2 h4! 3.gh f4! 4.h5 f.e+ 5.♔×e3 ♔f5

مساوی می‌شود.

2. ...♔e4!

اکنون سیاه به هدف دست یافته و سفید در وضعیت اکراهی قرار دارد. چون حرکت دادن شاه امکان h4... را به سیاه می‌دهد، سفید ناگزیر است با راندن پیادهٔ h از یک تمپ مهم خود استفاده کند.

3.h3 ♔d5

البته 3. ...♔e5? 4.♔f3 به برد سفید می‌انجامید.

4.♔f3 ♔e5

و هر دو بازیکن به تساوی رضایت دادند. پس از

5.h4 ♔d5 6.♔f4 ♔e6

سفید دیگر تمپ حیاتی پیادهٔ h را ندارد.

ب

1. ...♔f7!

این حرکت نیز به تساوی می‌انجامد اما مخاطره‌آمیزتر است. سیاه درست بموقع شاه را به g5

می‌رساند.

2.♔e2

حرکت‌های دیگر شاه نیز بی‌فایده‌اند. به عنوان مثال

2.♔d4 ♔e6 3.♔c3 ♔f7 4.♔d3 ♔g6!

(ادامهٔ 5.♔e2 ♔e6 ... .4 و بعد 6.♔f3 خوب نیست)

5.♔d4 ♔g5 6.♔d5 ♔g4 7.♔e6 ♔h3

مساوی می‌شود.

2. ...♔g6

3.♔f2 ♔h6!

شاه سیاه نباید g5 را تا استقرار شاه سفید در f3 تصرف کند. مثلاً

3. ...♔g5? 4.♔f3 h4 5.gh+ ♔×h4 6.♔f4 ♔h3 7.♔×f5

و سفید به پیروزی می‌رسد.

4.♔f3 ♔g5

5.h3

5.h4+ ♔h6 6.♔f4 ♔g6 7.e4 f.e 8.♔×e4 ♔f7 9.♔f5 ♔g7 10.♔e6 ♔g6 11.♔e7 ♔g7!

و مساوی می‌شود. حرکت متن برای سیاه خطرناکتر به نظر می‌رسد، زیرا در صورت

5. ...♔h6 6.♔f4 ♔g6 7.h4!

سفید می‌برد، اما سیاه هنوز تیری در ترکش دارد:

5. ...h4!

6.♔g2

در صورت

6.gh+ ♔×h4 7.♔f4 ♔×h3 (نکتهٔ اصلی!) 8.♔×f5 ♔g3 9.♔×f6 ♔f3

بازی مساوی می‌شود.

6. ...♔h5

سیاه با ادامهٔ

6. ...hg 7.♔×g3 f4+ 8.ef+ ♔h5

هم می‌تواند مساوی کند.

7.♔f2 hg+

8.♔×g3 ♔g5

9.h4+ ♔h5

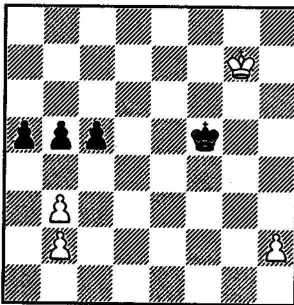
10.♔h3 f4!

11.ef f5

و پوزیسیون کاملاً مساوی است.

مثال بعدی یک مانور هوشمندانهٔ شاه را نشان می‌دهد، نظیر مانوری که در نمودار ۱۳ دیده بودیم.

(۵۹)



لاسکر ـ تاراش ۱۹۱۴

تاراش با فرض باخت سفید این پوزیسیون را ایجاد کرد. در واقع سیاه تهدید دارد که حتی بدون کمک شاه با ادامهٔ

1. ...c4 2.bc bc

و سپس 3. ...a4 و 4. ...c3 در جناح وزیر به پیروزی برسد. به نظر می‌رسد که از شاه سفید کار چندانی ساخته نیست و پیادهٔ h سفید را نیز می‌توان به آسانی متوقف کرد. اما، در میان شگفتی عظیم تاراش، قهرمان جهان مانور تحسین بر انگیز زیر را برای کسب تساوی ارائه کرد:

1.h4 ♔g4

2.♔g6!

نکتهٔ اصلی. تاراش فقط

2.♔f6 c4 3.bc bc 4.♔e5 c3! 5.bc a4

را بررسی کرده بود در آن صورت نمی‌شد پیاده را متوقف ساخت. لاسکر با این حرکت یک تمپ حیاتی به دست می‌آورد زیرا تهدید 3.h5 را دارد و سیاه ناگزیر است برای گرفتن پیاده یک تمپ هدر بدهد. پس شاه سفید می‌تواند نه از طریق قطر سیاه (a1–h8) که به وسیلهٔ یک پیاده مسدود می‌شود، بلکه از طریق قطر سفید (b1-h7) به عقب برگردد. همان گونه که خواهیم دید. تفاوت عظیمی در کار است.

2. ...♔×h4

3.♔f5 ♔g3

حتماً در اینجا بود که تاراش از رویای پیروزی دست شست، زیرا اگر به طرح اصلی ادامه می‌داد بدین گونه می‌باخت:

3. ...c4 4.bc bc 5.♔e4 c3 6.bc a4?

(البته هنوز سیاه می‌تواند با

6. ...♔g4 7.♔d5 ♔f3

مساوی کند)

7.♔d3!

زیرا پیادهٔ c3 سفید دیگر باعث نمی‌شود که شاه سفید برای رسیدن به b2 یک حرکت از دست بدهد.

4.♔e4 ♔f2

5.♔d5 ♔e3

حالا سیاه باید مراقب باشد تا بازی را از دست ندهد.

6.♔×c5 ♔d3

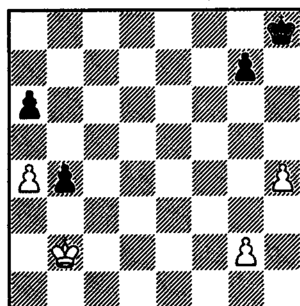
7.♔×b5 ♔c2

8.♔×a5 ♔×b3

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

در مورد تقابل و اهمیت آن زیاد صحبت کرده‌ایم و بخصوص راجع به تقابل دور و خانه‌های متناسب تأکید داشته‌ایم. اما شاید بعضی از خوانندگان گمان کنند که چنین ایده‌هایی بیشتر به قلمرو اتودهای آخر بازی تعلّق دارند تا به بازی‌های عملی. مثال بسیار جالب بعدی از تورنمنت بین‌المللی ۱۹۳۷ کِمِری بطلان این گمان را ثابت می‌کند.

(۶۰)
حرکت سیاه



برگ ـ پتروف ۱۹۳۷

باز هم ظواهر گول‌زننده است، زیرا گرچه قوا همسنگ است و هر دو شاه پیاده‌های حریف را کنترل می‌کنند این سیاه است که برتری برنده دارد. علت اصلی این است که می‌تواند یک پیادهٔ رونده متّصل ایجاد کند در حالی که سفید نمی‌تواند.

پیادهٔ متّصل آزادی شاه حریف را به شدّت محدود می‌کند و همزمان به شاه خودی امکان می‌دهد تا به دلخواه پرسه بزند.

در این حالت، شاه سفید باید دائماً مراقب پیادهٔ b سیاه باشد در حالی که شاه سیاه همیشه می‌تواند به پیاده‌های سفید حمله کند.

اما، بردن به هیچ وجه برای سیاه آسان نیست، زیرا شاه سفید می‌تواند تا e4 پیش برود و مراقب پیادهٔ b هم باشد و پیاده‌های h4 و g4 سفید دیواری ایجاد می‌کنند که با ...g5 شکافته نمی‌شود زیرا سفید در این صورت امکان می‌یابد تا با h5 یک پیادهٔ روندهٔ متّصل ایجاد کند. بازی در اینجا نیمه تمام مانده بود و هر دو بازیکن وقت داشتند تا تحلیل جامعی از

پوزیسیون انجام دهند. سفید بدون ادامه دادن بازی تسلیم شد! اکنون ببینیم چرا:

1. ...a5!

حرکتی است لازم زیرا سیاه باید از پیادهٔ b قبل از آنکه سفید آن را با 2.a5 ایزوله کند حمایت کند. به همین دلیل 1. ...g5 در مقابل 2.h5 ناکام می‌ماند زیرا سیاه برای انجام 2. ...g4 به دلیل 3.a5 مجال نمی‌یابد و سفید می‌تواند از پیادهٔ رونده‌اش با 3.g4 حمایت کند.

2.g4

اینک سیاه تهدید

2. ...g5 3.hg ♔g7

یا 3.h5 g4 را داشت که همانند نمودار ۲۴ به برد مستقیم می‌رسید.

2. ...♔g8

3.♔c2 ♔f7

4.♔d3 ♔e6

به وضوح مشاهده می‌شود که تقابل در اینجا نقش اصلی را بازی می‌کند. مثلاً در صورت استقرار شاه سفید در d4 و شاه سیاه در d6، اگر نوبت با سفید باشد سیاه می‌تواند از طریق c5 یا e5 نفوذ کند. آن گونه که خواهیم دید، سفید حرکت‌های پیاده‌ای سودمندی در جناح شاه نخواهد داشت.

سیاه نمی‌تواند مستقیماً تقابل بگیرد، زیرا به محض آنکه شاه سیاه به d6 ،e6 یا c6 برود شاه سفید خانه‌های d4 ،e4 یا c4 را در اختیار می‌گیرد. بنابراین سیاه باید از تقابل دور مطمئن شود. در صورت استقرار شاه سیاه در e7 یا d7، خانه‌های متناسب شاه سفید e3 و d3 هستند، اما چون خانهٔ c3 برای سفید قابل دسترس نیست، اگر شاه سیاه به c7 برود سفید نمی‌تواند تقابل بگیرد.

می‌ماند پیدا کردن بهترین راه انجام طرح سیاه بدون دادن شانس‌های تاکتیکی به سفید.

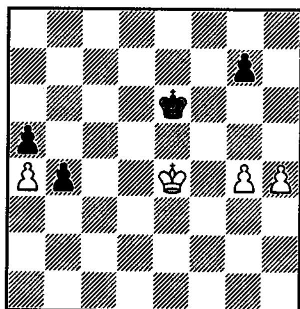
صرفه‌جویانه‌ترین روش

4. ...♔e7 5.♔e3 ♔d7 6.♔d3 ♔c7!

است، اما راهی طولانی‌تر را برمی‌گزینیم تا چند نکتهٔ دیگر را در پوزیسیون نشان دهیم.

5.♔e4

(۶۱)
حرکت سیاه



این پوزیسیون را نقطهٔ آغاز تحلیلمان می‌گیریم، زیرا امکانات گوناگونی را که در اختیار طرفین قرار دارد به بهترین وجه نشان می‌دهد.

اگر سفید سعی کند تا با 5.♔e2 تقابل دور بگیرد تا بعداً ♔c7 ... را با ♔c1 پاسخ دهد، شاه سیاه امکان می‌یابد تا با 5...♔d5 6.♔d3 ♔c5! به c4 برسد زیرا خانهٔ c3 دردسترس شاه سفید نیست و پس از

7.♔e4 (7.h5 ♔d5) 7....♔c4 8.♔e3 ♔c3!

پیادهٔ b وزیر می‌شود.

5. ...♔d6

یک راه سریعتر برای برد **5. ...♔d7 6.♔d3** است. در صورت

6.h5 ♔e7! 7.g5 ♔e6!

سفید در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. **6...♔c7** والخ. اما می‌خواهیم دام جالبی را نشان دهیم.

توجه داشته باشید که در واریاسیون مهم

5. ...b3 6.♔d3 ♔e5 7.♔c3 ♔f4

هم سفید پس از !8.g5، با زیرکی به تساوی می‌رسد. پس از

8. ... ♔g4 9.♔×b3 ♔×h4 10.♔c4 ♔×g5 11.♔b5 ♔f4 12.♔×a5 g5 13.♔b5 g4

هر دو طرف با هم وزیر می‌کنند.

6.♔d4 ♔d7!

سیاه باید به دقت بازی کند و شاهش را تا زمانی که شاه سفید در عرض سوّم قرار نگرفته است در خانهٔ c7 قرار ندهد. سیاه باید مطمئن باشد که در صورت پیشروی پیاده‌های سفید، شاهش به e5 برسد.

مثلاً یک خطای آموزنده ?6. ... ♔c7 فوری است که سیاه البته تقابل می‌گیرد اما سفید امکان می‌یابد تا با

7.h5! ♔d6 8.g5

خود را نجات دهد. در این هنگام، تهدید h6 ادامهٔ

8. ... ♔e7 9.♔e3 ♔e6 10.♔e4

را اجباری می‌کند و سفید با جلوگیری از ♔f5 ... تقابل را بازپس گرفته است.

7.♔d3

در صورت 7.♔e4 ♔e6 سیاه تقابل می‌گیرد و در ضمن هم

7.g5 ♔e6 8.♔e4 g6

و هم 7.h5 ♔e6 فوراً به باخت می‌رسد.

7. ... ♔c7!

این حرکت فقط در این لحظه بی‌خطر است، زیرا در مقابل 8.h5

8. ... ♔d6 9.g5 ♔e5!

یا در همین ادامه،

9.♔e4 ♔e7! 10.g5 ♔e6!

به ناکامی می‌انجامد. پس از حرکت متن، سفید مجبور است تقابل را از دست بدهد.

8.♔e4

نه 8.♔c4 ♔c6 چیزی را عوض می‌کند و نه 8.♔d4 ♔d6. ادامهٔ

8.h5 ♔d6! 9.♔e4 ♔e7! 10.g5 ♔e6!

وضعیتی اکراهی به وجود می‌آورد که دیگر آن را به خوبی می‌شناسیم.

سیاه پس از **8.g5 ♔d6!** هم به پیروزی می‌رسد. ?8. ... ♔d7 9.h5 مساوی می‌شود. ?9...♔e6 10.h5 بار دیگر **9.♔e4 ♔e7!** مساوی می‌کند. **10.♔e3 ♔e6!** هم 10....g6 11.♔d3 و هم 10....♔f7 11.h5 به مساوی منتهی می‌شوند. **11.♔e4 g6** و سیاه به دلیل آنکه شاهش خانهٔ f5 را می‌گیرد به پیروزی می‌رسد.

8. ... ♔c6!

سیاه تقابل قطری می‌گیرد.

9.♔d4

سیاه پس از

9.g5 ♔d6 10.♔d4 ♔e6 11.♔e4 g6 یا 9.h5 ♔d6 10.g5 ♔e6

نیز به پیروزی می‌رسد.

کلاً وقتی پیاده‌های سفید در g5 و h5 باشند، سیاه باید هنگامی که سفید ♔e4 بازی می‌کند در e6 تقابل بگیرد.

9. ... ♔d6

سیاه به مقصودش رسیده و به راحتی می‌برد.

10.♔e4

هر حرکت پیاده‌ای با 1....♔e6 پاسخ داده می‌شود.

10. ... ♔c5

11.h5

ما پیشروی پیاده را که البته می‌توانست زودتر هم صورت بگیرد به عنوان شاخهٔ اصلی انتخاب می‌کنیم. ادامه‌های

11.♔d3 ♔d5 12.♔e3 ♔e5! (ساده‌ترین)

و

11.g5 ♔d6 12.h5 ♔e6

به ادامهٔ متن تبدیل می‌شوند.

11. ...♔d6

ادامهٔ 11. ...♔c4 12.♔e3 ♔d5 هم به پیروزی می‌رسد.

12.g5 ♔e6!

13.♔d4 ♔f5

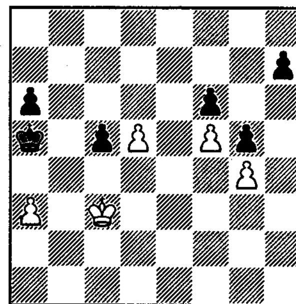
14.h6 gh

15.gh ♔g6

و سیاه پیادهٔ h را می‌گیرد و سپس همان طور که در نمودار ۲۴ دیدیم به پیروزی می‌رسد. نمونهٔ بسیار جالب و آموزنده‌ای بود.

در پایان پوزیسیونی ارائه می‌شود که اهمیت تقابل و تمپ‌گیری با پیاده‌ها را می‌نمایاند.

(٦٢)
حرکت سیاه



راندویر ـ کرس ۱۹۴۷

سیاه یک پیاده جلو است اما به دلیل استقرار بهتر شاه سفید، پیادهٔ روندهٔ خطرناک مرکزی سفید و پیادهٔ عقب ماندهٔ h7 خود مشکلاتی دارد. اما یک پیاده یک پیاده است و یکی از فایده‌های آن ممکن است h5... باشد تا پیادهٔ g آزاد شود. فایدهٔ مهمتر این پیاده، تمپ‌گیری با (h6...) در لحظهٔ حساس است که برای گرفتن تقابل و کسب پیروزی نقش حیاتی پیدا می‌کند. همان طور که بعداً خواهیم دید، سیاه این آخر بازی را فقط به دلیل آنکه این تمپ را در اختیار دارد می‌برد ـ اگر پیاده در h6 بود آخر بازی مساوی بود!

1. ...♔b5!

تنها راه بُرد. پس از

1. ...♔b6? 2.♔c4 a5 3.a4

سفید مساوی می‌کند، زیرا h6... .3 اجباری می‌شود.

2.a4+

این کیش اجباری است زیرا در صورت

2.♔d3 c4+ 3.♔d4 c3! 4.♔×c3 ♔c5

سیاه به سرعت می‌برد. اینک سیاه پیاده را به دلیل d6 نمی‌تواند بگیرد.

2. ...♔b6

3.♔c4 a5!

سیاه به این طریق به پوزیسیونی که دیده‌ایم می‌رسد، بی‌آنکه هنوز از تمپ ارزشمند h6... استفاده کرده باشد.

4.d6

در صورت

4.♔c3 ♔c7 5.♔d3 ♔d6 6.♔c4 h6 7.♔b5 ♔×d5 8.♔×a5 ♔c6! 9.♔a6 c4

سیاه به پیروزی می‌رسد.

4. ...♔c6

5.d7 ♔×d7

6.♔×c5 ♔e7

سیاه در مرکز یا جناح وزیر به چیزی دست نمی‌یابد زیرا شاه سفید خیلی فعال است.

اما سیاه می‌تواند تهدید شکافت با h5... را ایجاد کند چون دیگر پیادهٔ h سفید را می‌توان متوقف ساخت. به عنوان مثال از 7.♔b5 نباید هراس داشت زیرا

7. ...h5! 8.gh g4 9.h6 ♔f7

بلافاصله به پیروزی سیاه می‌انجامد. به عبارت دیگر، شاه سفید جرأت ترک مربع c1-c5-g1-g5 را ندارد.

7.♔d5 ♔f7

8.♔e4

سفید باید شاهش را برای جلوگیری از تهدید 8. ...h5 9.gh ♔g7 و سپس 10. ...♔h6 به راست حرکت دهد تا بتواند با ادامهٔ

10.♔f3 ♔h6 11.♔g4

پاسخ دهد. سیاه پس از

8.♔d4 h5 9.gh ♔g7 10.♔d5 g4 11.♔e4 ♔h6 12.♔f4 ♔×h5

به سادگی پیروز می‌شود.

8. ...♔f8!

حرکت برنده‌ای که روش پیروزی نمودار ۲۶ را به خاطر می‌آورد. اکنون سفید در وضعیت اکراهی قرار دارد. شاهش جرئت ترک ستون e را با 9.♔d4 به دلیل 9. ...h5! ندارد و همچنین نمی‌تواند عقب نشینی کند زیرا شاه سیاه امکان می‌یابد به d6 برسد. باید بین بد و بدتر یکی را انتخاب کند.

9.♔e3 ♔e7

10.♔e4 ♔d6

11.♔d4 h6!

سیاه فقط حالا که شاهش یک عرض بالاتر و در ستون d قرار دارد، این کارت برنده را رو می‌کند. او تقابل می‌گیرد و بدین ترتیب موفق می‌شود شاهش را باز هم جلوتر ببرد. واضح است که بدون این تمپ، سیاه به رغم پیادهٔ اضافی‌اش قادر به بردن بازی نبود.

12.♔e4

سفید فرصت نمی‌یابد تا در جناح وزیر دست به حملهٔ متقابل بزند، زیرا پس از

12.♔c4 ♔e5 13.♔b5 h5 14.gh ♔×f5

سیاه به سرعت پیروز می‌شود.

12. ...♔c5

13.♔e3 ♔d5!

این ادامه ساده‌تر از طرح برد زیر است:

13. ...♔b4 14.♔d4 ♔×a4 15.♔d5 ♔b3 16.♔e6 a4

14.♔d3 ♔e5

15.♔e3 h5!

16.gh ♔×f5

17.♔f3 ♔e6

باز هم این ادامه ساده‌تر از

17. ...g4+ 18.♔g3 ♔g5 19.h6

والخ ... بود.

18.♔g4 ♔f7

19.♔f5 ♔g7

0-1

با این مثال به بحث آخر بازی پیاده‌ای خاتمه می‌دهیم. مهمترین پوزیسیون‌های پایه را که قواعد کلّی آخر بازی پیاده‌ای را نشان می‌دهند به خواننده ارائه داده‌ایم. البته پوزیسیون‌های زیادی وجود دارند که نمی‌توان در این کتاب به آنها پرداخت. همان گونه که قبلاً گفته شد قصدمان این است که مطالب بیش از آنکه جامع باشند، آموزنده باشند. اگر خواننده این مطالب را به دقت مطالعه کند، اطلاعات کافی برای هدایت پیچیده‌ترین آخر بازی‌ها را کسب خواهد کرد. حال می‌پردازیم به آخر بازی‌های وزیر.

فصل ۳

آخر بازی وزیر

به این دلیل با آخر بازی پیاده آغاز کردیم که بخش پایهٔ تئوری آخر بازی محسوب می‌شود. اکنون به ترتیب قدرت به بررسی آخربازی سوارهای منفرد می‌پردازیم. از وزیر شروع می‌کنیم.

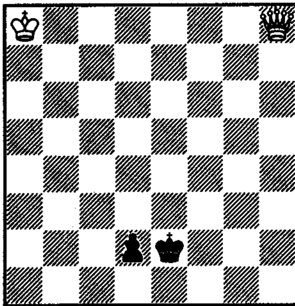
طبقه‌بندی آخر بازی وزیر به مراتب دشوارتر از آخر بازی پیاده است زیرا ممکنه‌های بیشتری وجود دارد. به عنوان مثال، به خوبی می‌دانیم که وزیر معمولاً مقابل هر یک از سوارهای دیگر، یا دو سوار سبک به پیروزی می‌رسد، در حالیکه مقابل دو رخ یا یک رخ و یک سوار سبک مساوی می‌کند. بنابراین از بررسی مفصل چنین پوزیسیون‌هایی خودداری می‌کنیم.

در ابتدا به پوزیسیون‌ها یا گروه پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آن‌ها طبق اصول کلّی می‌توان برد یا تساوی را با استثنائاتی تحقق بخشید. و در این آخر بازی‌ها، نخست آن‌هایی را بررسی می‌کنیم که ارزش عملی بالاتری دارند. در اینجا نه جا دارد و نه ضرورت که تمام انشعابات ممکن آخر بازی وزیر را بررسی کنیم.

وزیر در مقابل پیاده

در نگاه اول ممکن است تجزیه و تحلیل آخر بازی‌هایی با این همه تفاوت کمّی عجیب به نظر برسد، زیرا وزیر معمولاً به آسانی پیروز می‌شود. اما پیچیدگی‌ها هنگامی بروز می‌کنند که پیاده به عرض هفتم رسیده باشد. همان گونه که قبلاً دیدیم این وضع در جریان بازی زیاد پیش می‌آید. بنابراین دقیقاً باید بدانیم که چگونه این پوزیسیون‌ها را هدایت کنیم. با نمودار ۶۳ شروع می‌کنیم.

(۶۳)



هنگامی که سیاه یک پیادهٔ مرکزی در عرض دوم دارد، سفید هر چه قدر هم که شاهش دور باشد به پیروزی می‌رسد **مگر در حالت‌های استثنایی که به دلیل استقرار نامناسب مهره‌های سفید نتوان مانع وزیر شدن پیاده در حرکت بعد شد.** (به عنوان مثال، در صورتی که شاه سفید در e6، وزیر در d8 ، شاه سیاه در e2 و پیاده در d2 باشد، شاه سفید راه کیش دادن وزیر را مسدود می‌کند، بنابراین نمی‌توان جلوی ♕=d1... .1 را گرفت).

در نمودار فوق، سفید شاه سیاه را وامی‌دارد تا به خانهٔ روبه‌روی پیاده‌اش برود و سپس با گرفتن تمپ شاه خود را نزدیکتر می‌کند و به پیروزی می‌رسد.

ممکن است بازی بدین‌گونه جریان یابد:

1.♕b2 ♔e1

1. ... ♔e3 2.♕c2 بهتر نیست.

2.♕b4 ♔e2
3.♕e4+ ♔f2
4.♕d3 ♔e1
5.♕e3+ ♔d1

سفید به هدفش رسید، و اکنون می‌تواند با تکرار مانور بالا شاهش را نزدیک‌تر کند.

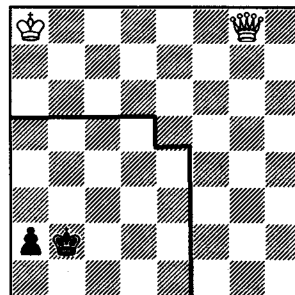
6.♔b7 ♔c2
7.♕e2 ♔c1
8.♕c4+ ♔b2
9.♕d3 ♔c1
10.♕c3+ ♔d1

شاه سیاه دیگر بار پیاده‌اش را بلوکه می‌کند و سفید با 11.♔c6 و همان ادامهٔ تمپ‌گیری که قبلاً دیدیم به بازی ادامه خواهد داد. به نظر می‌رسد که نکتهٔ جالبی در ادامهٔ بازی وجود نداشته باشد. با همین روش می‌توانیم پوزیسیون را به سادگی به برد برسانیم.

بدیهی است که سفید می‌تواند از همان روش در مقابل پیادهٔ اسب استفاده کند، اما با پیادهٔ رخ یا فیل وضع فرق می‌کند.

نمودار ۶۴ را ملاحظه کنید:

(۶۴)



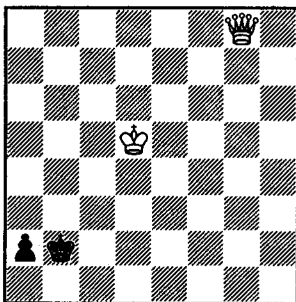
نخست همان طرح برد نمودار ۶۳ را آزمایش می‌کنیم:

1.♕g2+ ♔b1
2.♕f1+ ♔b2
3.♕b5+ ♔c2
4.♕a4+ ♔b2
5.♕b4+ ♔c2
6.♕a3 ♔b1
7.♕b3+ ♔a1

و اینجا متوجه تفاوت اساسی می‌شویم؛ سفید جرئت نمی‌کند دست به شاهش بزند زیرا سیاه پات می‌شود و 8.♕c2 با تهدید مات، هم پات می‌کند. یعنی سفید به هیچ موفقیتی دست نمی‌یابد، بنابراین پوزیسیون مساوی است.

اما پوزیسیون‌هایی وجود دارند که اگر شاه سفید به اندازهٔ کافی نزدیک باشد به پیروزی می‌رسد. به عبارت دیگر، همان گونه که در نمودار ۶۴ مشاهده می‌شود شاه سفید باید در منطقهٔ
a1-a5-d5-e4-e1
باشد. به عنوان مثال، ببینیم اگر شاه در d5 باشد چه اتفاقی می‌افتد (نمودار ۶۵)

(۶۵)



سفید با **1.♕g2+ ♔b1** به پیروزی می‌رسد.

در صورت

1. ... ♔b3 2.♕g7! ♔c2 3.♕a1

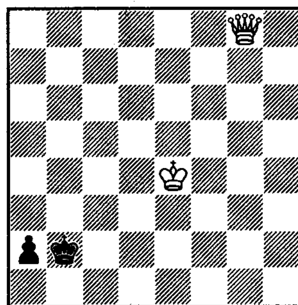
فوراً می‌برد.

2.♔c4! a1=♕ 3.♔b3!

در این هنگام به رغم توازن قوا، سیاه نمی‌تواند از مات شدن خود جلوگیری کند.

اکنون شاه را در e4 قرار می‌دهیم (نمودار ۶۶).

(٦٦)

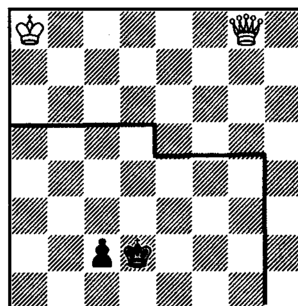


برد در اینجا به طریق دیگری حاصل می‌شود.

1.♕g2+ ♔b1 2.♔d3! a1=♕
3.♕c2 مات

اگر سیاه یک پیادهٔ فیل داشته باشد، نتیجه بار دیگر به موقعیت شاه سفید بستگی پیدا می‌کند، اما علاوه بر آن مقرّ شاه سیاه نیز حائز اهمیت است.نمودار۶۷ شاه سیاه را در یک ستون مرکزی نشان می‌دهد.

(٦٧)



این پوزیسیون مساوی است زیرا شاه سفید خیلی دور است. بازی ممکن است این گونه جریان پیدا کند:

1.♕a2 ♔d1
2.♕a4 ♔d2
3.♕d4+ ♔e2
4.♕c3 ♔d1
5.♕d3+ ♔c1

سفید می‌تواند فقط یک بار شاه سیاه را وادار به بلوکه کردن شاهش کند، بنابراین باید بلافاصله شاهش را نزدیکتر کند.

6.♔b7 ♔b2
7.♕d2 ♔b1
8.♕b4+ ♔a2
9.♕c3 ♔b1
10.♕b3+ ♔a1!

نکته! سیاه مجبور نیست به c1 برود ♕×c2 .11 هم پات می‌کند. سفید بیشتر از این نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند و بازی مساوی است.

در نمودار ۶۷ هم منطقه‌ای که شاه سفید برای تحمیل برد باید در آنجا مستقر باشد را مشخص کرده‌ایم. با چند مثال این مطلب روشن خواهد شد. در صورت استقرار شاه در d5، سفید با

1.♕g5+ ♔d1 2.♕g1+ ♔d2
3.♕d4+ ♔e2 4.♕c3 ♔d1 5.♕d3+
♔c1 6.♔c4 ♔b2 7.♕d2

به پیروزی می‌رسد. اما

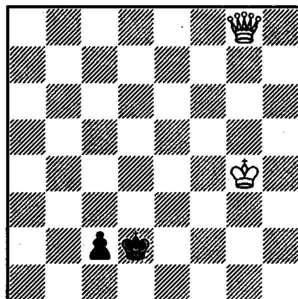
7.♕e2 ♔b1 8.♔b3? c1=♘+

مساوی است، اگرچه در اینجا

8.♔c3 c1=♕+ 9.♔b3 هنوز به برد می‌رسد.

7. ...♔b1 8.♔b3 c1=♕ 9.♕a2 مات

(٦٨)



در صورت استقرار شاه سفید در g4 (نمودار ۶۸)، روش برد بدینگونه است:

1.♕a2 ♔c3

1,...♔d1 2.♔f3

2.♕a3+ ♔d2 3.♕b2 ♔d1 4.♔f3!
c1=♕ 5.♕e2 مات

سرانجام، با وجود شاه در e5، خارج از محوطهٔ مزبور، به نظر می‌رسد که سفید با

1.♕a2 ♔d1 2.♔e4 c1=♕
3.♔d3!

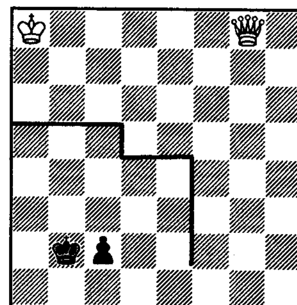
مات کند، اما سیاه یک دفاع بهتر دارد.

1. ...♔c3! 2.♕a3+ ♔d2 3.♕b2
♔d1

و سفید نمی‌تواند به پوزیسیون بهتری دست پیدا کند.

از بررسی فوق درمی‌یابیم شاه سیاه به دلیل استقرار نامناسب در d1 برای رفتن به c1 باید یک تمپ بدهد. سفید فقط در حالت‌های خاص به پیروزی می‌رسد. حال اگر ما شاه را در سمت دیگر پیاده، در ستون اسب قرار دهیم، شاه سفید همان گونه که در نمودار ۶۹ نشان داده شده، برای تحمیل برد باید خیلی نزدیکتر باشد:

(۶۹)



البته این پوزیسیون مساوی است. شاه سفید برای برد باید در منطقهٔ ترسیم شدهٔ (a4-c4-d3-e3-e1-a1) باشد. در e3 و e1 به راحتی می‌تواند پیاده را با ♔d2 متوقف کند. در a4 هم مشکلی ندارد، زیرا

1.♕g2 ♔b1 2.♔b3! c1=♕
3.♕a2 **مات**

بار دیگر به پوزیسیونی می‌پردازیم که شاه سفید خارج از منطقهٔ بُرد قرار دارد ولی با این وجود برای سیاه مشکلاتی ایجاد می‌کند. در صورت استقرار شاه در b5، سفید

1.♕g2 ♔b1 2.♕e4 ♔b2 3.♕e2

بازی می‌کند و پس از

3. ...♔b1? 4.♔b4! c1=♕ 5.♔b3

همان گونه که قبلاً دیدیم به پیروزی می‌رسد، سیاه باید با **3. ... ♔a1!** دقیقتر دفاع کند، **4♕×c2** پات می‌کند و پس از

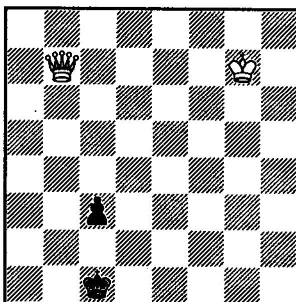
4.♕d2 ♔b1! 5.♔b4 c1=♕

بازی مساوی است زیرا به وزیر سفید حمله شده است.

اینک پس از بررسی تمامی، آخر بازی‌های وزیر در مقابل یک پیادهٔ پیش رفتهٔ عرض دوم درمی‌یابیم که، قواعد مزبور در تمام حالتها صدق می‌کنند، **مگر هنگامی که مهره‌های سفید به شکلی قرار گرفته باشند که نتوان مانع وزیر شدن پیاده شد.**

وزیر در مقابل پیادهٔ عرض سوم همواره به پیروزی می‌رسد مگر همان گونه که در نمودار ۷۰ مشاهده می‌شود نتوان آن را از رسیدن به عرض دوم بازداشت.

(۷۰)



مجلهٔ دنیای شطرنج ۱۸۶۵

اگر شاه سفید در چنین وضع نامطلوبی در قطر بزرگ سیاه قرار نداشت، برد آسان بود. به عنوان مثال

با وجود شاه در g8،

1.♕h1+ ♔b2 2.♕h8! ♔b3

2. ... ♔c2 3.♕d4

3.♕d4 c2 4.♕a1

سفید به پیروزی می‌رسد. اما در نمودار بالا، از آن رو که سفید نمی‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند، سیاه مساوی می‌کند:

1.♕h1+ ♔b2!

2.♕b7+ ♔c1

3.♔f6

جالب آنکه حتی اگر حالا هم شاه سفید در h6 قرار داشت به پیروزی می‌رسید، زیرا پس از 3.♔g5! c2 4.♔f4 ، در منطقهٔ برد قرار می‌گرفت (نمودار ۶۷ را ملاحظه کنید)

3. ...c2

4.♔e5 ♔d2

همان گونه که در نمودار ۶۷ دیدیم، اکنون پوزیسیون مساوی است، اما ما بار دیگر دفاع صحیح را ارائه می‌کنیم.

5.♕b2 ♔d1

6.♕b3 ♔d2

7.♕a2 ♔c3!

ادامهٔ

2. ...♔d1?

8.♔d4! c1=♕

9.♔d3

به پیروزی سفید می‌انجامد در حالیکه اکنون پس از **8.♕a3+ ♔d2** سفید به جایی نمی‌رسد.

یکی دو پوزیسیون استثنایی دیگر هم وجود دارند که در آن‌ها سفید نمی‌تواند برد را تحمیل کند. برای نمونه، با بودن شاه در c6، وزیر در d8، شاه سیاه در e2 و پیادهٔ سیاه در f3، پس از **1.♕e8(e7)+ ♔f1!** سفید نمی‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند، بنابراین پوزیسیون مساوی است (همانند نمودار ۶۹، 2.♔d5 f2 3.♔e4 ♔g2).

اگر سیاه به غیر از پیادهٔ عرض دوم، پیاده‌های دیگری هم داشته باشد شرایط متفاوتی به وجود می‌آید. عموماً سفید شانس‌های خوبی برای برد پیدا می‌کند، البتّه پیادهٔ دومی گاهی یک پوزیسیون کاملاً بازنده را نجات می‌دهد.

به عنوان مثال، اگر سیاه دو پیاده در عرض دوم داشته باشد، سفید فقط در صورتی که شاهش کاملاً نزدیک پیاده‌ها باشد به پیروزی می‌رسد، به همین گونه است هنگامی‌که پیادهٔ دومی در عرض سوم باشد. در اینجا امکان بررسی همهٔ حالت‌ها را نداریم، خوانندهٔ علاقه‌مند می‌تواند به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی مراجعه کند. به یک مثال، نمودار ۷۱، که امکانات نهفتهٔ دفاعی سیاه را آشکار می‌کند بسنده می‌کنیم.

(۷۱)

بدون پیادهٔ a، پوزیسیون مساوی بود، اما شگفت آنکه، سفید نمی‌تواند از این نکته که تهدید پات در کار نیست بهره‌برداری کند. در صورتی که شاه سفید در a4 باشد پیروزی به سادگی به دست می‌آید:

1.♕g7+ ♔f2 2.♕h6 ♔g2 3.♕g5+ ♔f2 4.♕h4+ ♔g2 5.♕g4+ ♔f2 6.♕h3 ♔g1 7.♕g3+ ♔h1 8.♔b5! a4 9.♕f2 و 10.♕f1 مات

اما، از آن جاکه در نمودار ۷۱ پیادهٔ a بلوکه نیست، سفید نمی‌تواند این مانور را در مقابل دفاع صحیح اجرا کند.

1.♕g8+ ♔f2!

سیاه به هیچ‌وجه نباید اجازهٔ رسیدن وزیر سفید به g4 را بدهد. زیرا به همین دلیل پس از

1. ... ♔f1 2.♕c4+ ♔g2 3.♕g4+ ♔f2 4.♕h3 ♔g1 5.♕g3+ ♔h1 6.♕f2

یا

1. ... ♔f3 2.♕g5! a4 3.♕h4 ♔g2 4.♕g4+

می‌بازد. اما سیاه همانند شاخهٔ اصلی با 1. ... ♔h3 2.♕d5 ♔g3! هم می‌تواند مساوی کند.

2.♕h7 ♔g3

3.♕d3+ ♔g2

4.♕e4+ ♔g3!

تنها حرکتی که بازی را مساوی می‌کند. همان گونه که قبلاً گفته شد. سیاه نباید به وزیر سفید اجازهٔ رسیدن به g4 را بدهد، چون در این هنگام شاهش ناگزیر است به h1 برود. یعنی آنکه هم 4. ... ♔g1 5.♕g4+ و سپس 6.♕h3 و هم

4. ... ♔f2 5.♕h1 ♔g3 6.♔b7

به باخت سیاه می‌انجامند، زیرا سفید در شاخهٔ اصلی یک تمپ مهم می‌گیرد.

5.♔b7 a4

6.♔c6 a3

7.♔d5 a2

8.♕h1 a1=♕!

پیادهٔ اضافی با قربانی کردن خود و واگذاری خانه g2 به شاه سیاه، مأموریتش را به پایان می‌رساند.

9.♕×a1 ♔g2

و همان‌گونه که در نمودار ۶۴ دیدیم بازی مساوی است. شگفت آنکه، اگر شاه سفید در هر خانه‌ای به غیر از a8 قرار داشت به پیروزی می‌رسید!

و سرانجام، به بررسی امکانات پنهانی دفاعی در پوزیسیون پیادهٔ اسب که توسط پیادهٔ رخ حمایت می‌شود می‌پردازیم. در وضعیتی که شاه سفید در a8، وزیر در b7، شاه سیاه در h1 و پیاده‌ها در g2 و h4 باشند سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. سیاه تهدید h3... .1 و ♔h2 ... .2 را دارد. پس از ادامهٔ خوش‌ظاهر **1.♕f3**

1. ... ♔h2 2.♕f4+ ♔h3 3.♕f2 g1=♕! 4.♕×g1

سیاه پات می‌شود. اگر شاه سفید دورتر از f6 قرار نداشت به پیروزی می‌رسید.

1.♕f3 ♔h2 2.♕f2 h3 3.♔g5 ♔h1 4.♕f3 ♔h2 5.♔h4! g1=♕ 6.♕×h3 **مات**

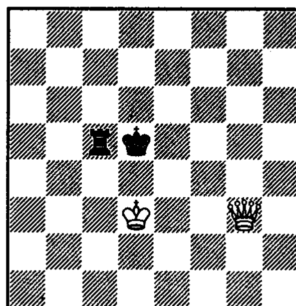
وزیر در مقابل رخ (و پیاده)

الف : وزیر درمقابل رخ

تجزیه و تحلیل آخر بازی وزیر در مقابل رخ و پیاده پیچیده است قبل از ورود به آن مبحث، بررسی مختصری خواهیم داشت از چگونگی برد وزیر در برابر یک رخ.

عموماً، به غیر از چند حالت خاص، وزیر مقابل رخ به پیروزی می‌رسد، اما همان گونه که بررسی زیر نشان می‌دهد، این برد به آسانی حاصل نمی‌شود:

(۷۲)



1.♕f3+ ♔e5
2.♕e4+ ♔d6
3.♔d4

سفید به منظور برد باید هم از شاه و هم از وزیر برای راندن شاه سیاه به حاشیهٔ صفحه استفاده کند.

3. ... ♖c6

ما ادعا نمی‌کنیم که این بهترین دفاع سیاه است. اما رخ هر کجا برود سفید با پیشروی شاه خود سرانجام موّفق به راندن شاه سیاه به حاشیهٔ صفحه می‌شود.

مثلاً فرض می‌کنیم که سیاه سعی کند تا از پیشروی شاه با **3. ... ♖a5** جلوگیری کند.

در آن صورت سفید با **4.♕g6+ ♔d7** ادامه می‌دهد پس از

4. ...♔e7 5.♕b6 ♖h5 6.♔e4

به پوزیسیونی می‌رسیم که مشابه پوزیسیون متن است.

5.♕f6 ♖b5

در صورت

5. ...♔c7 6.♕e6 ♔b7 7.♔c4 ♔c7 8.♔b4

رخ باید عقب‌نشینی کند.

6.♕f7+ ♔d6

6. ...♔c6 7.♕e6+ ♔c7 8.♔c4

سریعتر به نتیجه می‌رسد.

7.♕f8+ ♔d7 8.♕f6! ♖a5 9.♔c4 ♔c7 10.♕e7+ ♔c6 11.♕e6+ ♔c7 12.♔b4

و رخ سیاه مجبور است عقب بنشیند.

4.♕e5+ ♔d7
5.♔d5 ♖c7

پس از

5. ...♖a6 6.♕g7+ ♔d8 (6. ...♔e8 7.♕c7) 7.♕f8+ ♔d7 8.♕f7+ ♔d8 9.♔c5

یا

5. ...♖c1 6.♕f5+ ♔e8 7.♕h5+ ♔d7 8.♕g4+ ♔e8 9.♔d6

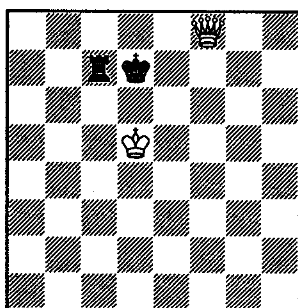
سفید به پیروزی می‌رسد.

6. ♕e6+ ♔d8 7.♕g8+

اجـــتناب از دام !7.♔d6? ♖c6+! 8.♔×c6 پات، مهم است.

7. ...♔e7
8.♕g7+ ♔d8
9.♕f8+ ♔d7

(۷۳)



10.♕f4

احتمالاً این ساده‌ترین حرکت برنده از بین چندین حرکت است. ادامهٔ ممکن دیگر

10.♕h8 ♔e7 11.♕g8! ♖d7+ (11. ...♔d7 12.♕f8) 12.♔e5 ♖c7

13.♕g7+ ♔d8 14.♕f8+ ♔d7
15.♔d5! ♖b7 16.♕f7+ ♔c8
17.♕e8+ ♔c7 18.♔c5!

است و سفید به آسانی می‌برد، زیرا پس از

18. ... ♖a7 19.♕e7+ ♔b8
20.♕d8+ ♔b7 21.♔b5

رخ سیاه به زودی ازدست می‌رود. سفید پس از 10.♕b8 هم می‌برد. اما سیاه با 10. ... ♖c2! می‌تواند به دفاع سرسختانه‌ای بپردازد.

10. ... ♔c8

در صورت 10. ... ♖b7، سفید با

11.♕f7+ ♔c8 12.♕e8+ ♔c7
13.♔c5

به بازی ادامه می‌دهد و طبق تفسیر آخری به پیروزی می‌رسد.

11.♔d6 ♔b8

11. ... ♖a7 در مقابل

12.♕f8+ ♔b7 13.♕f7+ ♔b8
14.♕e8+ ♔b7 15.♕d7+ ♔b8
16.♕d8+ ♔b7 17.♕c7+

به شکست سریع می‌انجامد، همین گونه است:

11. ... ♔b7 12.♕b4+ ♔c8 13.♕a5

12.♕e5! ♖b7

پس از حرکت‌های دیگر همان گونه که به سادگی مشاهده می‌شود سیاه حتی سریعتر می‌بازد.

13.♔c6+ ♔a8
14.♕a1+ ♔b8
15.♕a5

فیلیدور دیر زمانی پیش در سال ۱۷۷۷ ثابت کرد که این پوزیسیون، برنده است!

15. ... ♖b1

پس از

15. ... ♖h7 16.♕e5+ ♔a8
17.♕a1+ ♔b8 18.♕b1+

یا

15. ... ♖b3 16.♕d8+ ♔a7
17.♕d4+ ♔b8 18.♕f4+

رخ از بین می‌رود. همچنین

15. ... ♖f7 16.♕e5+ ♔a7
17.♕e3+

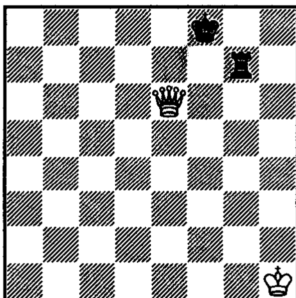
به جایی نمی‌رسد.

16.♕d8+ ♔a7
17.♕d4+ ♔a8
18.♕h8+ ♔a7
19.♕h7+

رخ می‌گیرد.

گمان کنم که این مثال تصویر دقیقی از مقابلهٔ یک وزیر در برابر یک رخ را نشان می‌دهد، در عین حال یک حالت استثنایی هم ارزش دیدن دارد:

(۷۴)



سیاه در صورت حرکت، مساوی می‌کند زیرا شاه سفید نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

بازی ممکن است چنین ادامه یابد:

1. ... ♖h7+ 2.♔g2 ♖g7+ 3.♔f3 ♖f7+ 4.♔g4 ♖g7+ 5.♔f5 ♖f7+ 6.♔g6 ♖g7+ 7.♔h6 ♖h7+!

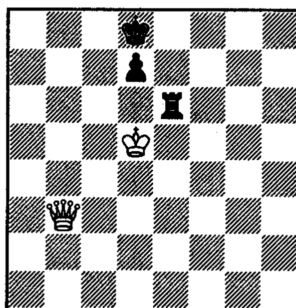
که **8.♔×h7** **پات** می‌کند. البته، در چنین پوزیسیونی اگر نوبت حرکت با سفید باشد به پیروزی می‌رسد.

ب: وزیر درمقابل رخ و پیاده

با اضافه شدن یک پیاده وضعیت بغرنج‌تر می‌شود. گاهی یک پوزیسیون از ظرافت‌هایی برخوردار است که ارزیابی از آن ممکن است پس از سال‌ها، تغییر پیدا کند. از میان آخربازی‌های بی‌شمار، فقط به بررسی آن‌هایی می‌پردازیم که پیاده از رخ حمایت می‌کند و خود توسط شاه حمایت می‌شود. سایر پوزیسیون‌ها را می‌توان در کتابهای تخصصی‌تر بررسی کرد.

با پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که پیاده در خانهٔ اولیه‌اش قرار دارد، همانند نمودار ۷۵.

(۷۵)



آ. فیلیدور ۱۸۰۳

همان گونه که فیلیدور سالها قبل به اثبات رساند، سفید نمی‌تواند در این پوزیسیون به پیروزی برسد. سیاه در وضعیت اکراهی قرار نمی‌گیرد، زیرا رخش همیشه می‌تواند به c6 و e6 رفت و آمد کند. یعنی نه شاه سفید می‌تواند از عرض ششم عبور کند و نه شاه سیاه را می‌توان از حمایت پیاده‌اش دور کرد.

1.♕b8+ ♔e7

2.♕g8 ♖c6

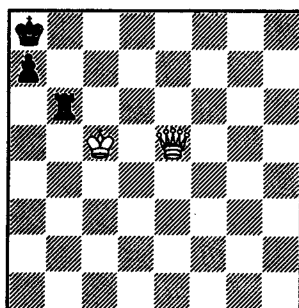
3.♕g7+ ♔d8

4.♕f8+ ♔c7

5.♕a8 ♖e6

وضع سفید بهتر نمی‌شود و بازی مساوی است. اگر پوزیسیون را به راست یا چپ حرکت دهیم هم بازی مساوی است، مگر در مورد پیادهٔ رخ که سیاه همانند نمودار ۷۶ شکست می‌خورد.

(۷۶)



ج. برگر ۱۹۲۲

در اینجا تفاوت اساسی آن است که خانهٔ دیگری که توسط پیاده حمایت شود در اختیار رخ نیست. در اختیار داشتن تنها یک خانه، (b6)، به این معنی است که شاه بی‌حرکت می‌شود، رخ، به ناگزیر باید دور شود و شاه سفید اجازهٔ نفوذ پیدا کند.

1. ... ♔b7

سفید در صورت حرکت بلافاصله با 1.♕c7 به پیروزی می‌رسید مثلاً

1. ... ♖b1 2.♕c8+ ♖b8 3.♕c6+ ♖b7 4.♔d6

و سیاه باید پیاده‌اش را قربانی کند.

2.♕e7+ ♔a6

پس از 2. ... ♔b8 3.♕d7 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد به عنوان مثال

3. ... ♖h6

(در صورت

3. ... ♖b1 4.♕e8+ ♔c7 5.♕f7+

و سپس 6.♕g8+ و 7.♕h7+ سفید به پیروزی می‌رسد و در صورت

3. ... ♖b2 4.♕e8+ ♔b7 5.♕e4+ ♔a6 6.♕d3+ ♔b7 7.♕f3+ ♔b8 8.♕f8+

و سپس 9.♕g7+ هم رخ آسیب‌پذیر، گرفته می‌شود)

4.♕e8+ ♔b7 5.♕e7+ ♔a6 6.♕f7! ♖b6 7.♕d7!

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود؛ یا

3. ... ♖a6 4.♔b5 ♖b6+ 5.♔a5

و سیاه رخ یا پیاده‌اش را از دست می‌دهد.

3.♕d7!

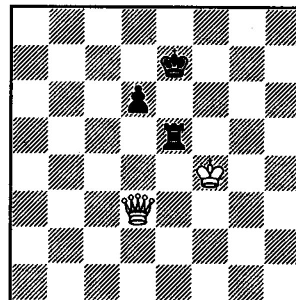
اکنون سیاه در وضعیت اکراهی است و باید به زودی رخش را از دست بدهد. مثلاً 3. ... ♖b2 در صورت 3. ... ♖b1 سفید با 4.♕a4+ سپس 5.♕e4+، به پیروزی می‌رسد.

4.♕d3+ ♔b7 5.♕f3+ ♔c7 6.♕f7+

و سپس 7.♕f8+ و 8.♕g7+ سفید می‌برد.

امّا معمولاً اگر پیادهٔ سیاه خانهٔ اولیه‌اش را ترک کرده باشد کار سفید آسانتر می‌شود. با نمودار ۷۷ آغاز می‌کنیم که پیادهٔ سیاه در عرض ششم قرار دارد.

(۷۷)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

فیلیدور ثابت کرده است که سفید در این پوزیسیون با اندکی دشواری به پیروزی می‌رسد. در مقایسه با نمودار ۷۵، اکنون وزیر سفید یک عرض اضافه‌تر دارد که از آنجا می‌تواند شاه سیاه را به پوزیسیون نامساعدتری بکشاند. سفید به منظور پیروزی باید نخست شاه سیاه را به d5 براند، دوماً شاه خود را از عرض پنجم بگذراند، و سوماً با شاهش از ستون e عبور کند. در آن صورت سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد. این همه با استفاده از سلاح وضع اکراهی فراهم می‌شود.

1.♕h7+ ♔d8

البته 1. ... ♔e8 2.♕d7 و 1. ... ♔f8 2.♕c7 کار سفید را آسانتر می‌کند.

1. ... ♔e6 2.♕c7 ♖c5 3.♕d8 ♖e5 4.♕e8+ ♔d5 5.♕c8

به ادامهٔ اصلی منتهی می‌شود.

2.♕f7! ♔c8

2. ... ♖c5 3.♕e6 ♔c7 4.♕e7+ ♔c6 5.♕d8

هم به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

3.♕a7 ♔d8

3. ... ♖c5 4.♕e7

4.♕b8+ ♔d7

5.♕b7+ ♔d8

6.♕c6 ♔e7

7.♕c7+ ♔e6

8.♕d8 ♔d5

این وضع با

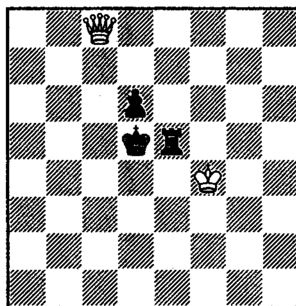
8. ... ♖f5+ 9.♔g4 ♖e5 10.♕e8+ ♔d5 11.♕c8

هم تغییر نمی‌یابد. سفید اکنون به اولین هدف خود دست یافته و اینک باید شاهش را از عرض پنجم عبور

دهد.

9.♕c8!

(۷۸)
حرکت سیاه


آ. فیلیدور ۱۷۷۷

به اولین پوزیسیون مهم اکراهی که توسط فیلیدور مشخص شده رسیده‌ایم. سیاه نمی‌تواند از پیشروی شاه سفید جلوگیری کند.

9. ... ♖e4+

در صورت 9...♔d4 10.♕c6 ♖d5، سفید با
11.♔f3 ♖f5+ 12.♔g4 ♖d5
13.♔f4!

یا در همین شاخه،
11. ... ♔e5 12.♕c3+ ♔f5 13.♕c4
به پیروزی می‌رسد. سایر حرکت‌های رخ بدین گونه به شکست می‌انجامند:
9. ... ♖h5 10.♕a8+! ♔d4
11.♕a4+

و
9. ... ♖e7 10.♔f5 ♖f7+ 11.♔g5!
(در جواب 11.♔g6 ، ♖f4 بازی می‌شود) و سیاه باید 11. ... ♖e7 بازی کند تا رخ از دست نرود.

10.♔f5 ♖e5+

در صورت
10. ... ♔d4 11.♕c6 d5 12.♕c2!
♖e5+ 13.♔f6 ♖e4 14.♔f7!
سیاه باید به شاه سفید اجازه دهد از ستون e عبور کند.

11.♔f6 ♖e4

تنها حرکت، والاّ 12.♕b7+ ، قوا می‌گیرد.

12.♕c3

این حرکت که توسط گورتسکی - کورنیتز ارائه شده ساده‌تر از 12.♕f5+ فیلیدور است که آن هم به پیروزی می‌انجامد.

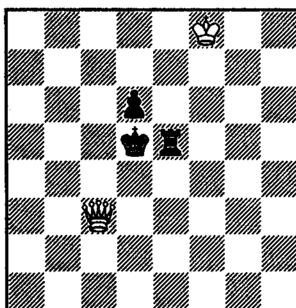
12. ... ♖e6+

یا 12. ... ♖e5 13.♔f7

13.♔f7 ♖e5

14.♔f8!

(۷۹)
حرکت سیاه



سفید پوزیسیون اکراهی ایجاد می‌کند تا به سوّمین هدفش که عبور دادن شاه از ستون شاه است دست یابد.

14. ... ♖e4

14. ... ♖e6 هم کمکی نمی‌کند، پس از
15.♕b3+ ♔e5 16.♔f7;

یا
14....♔e4 15.♕c4+ ♔f5 16.♕d3+
♔e6 17.♔e8

شاه سفید نفوذ می‌کند.

15.♕d3+ ♖d4

اگر
15. ... ♔e5 16.♔e7 d5 17.♕g3+
و سپس 18.♔d6 سفید به سادگی می‌برد.

16.♕f5+ ♔c4
17. ♕c2+ ♔d5
18.♔e7 ♖e4+

یا

18. ... ♔e5 19.♕c3! d5 20.♕e3+ ♖e4 21.♕g5+ ♔d4+ 22.♔d6

به پیروزی می‌رسد.

19.♔d7

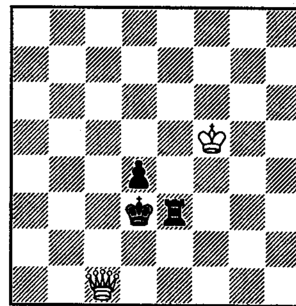
و سفید به راحتی می‌برد، اکنون درصورت

19. ... ♖d4 20.♕c6+ ♔e5 21.♕f3

پیاده می‌گیرد.

اگر پیادهٔ سیاه در عرض پنجم باشد، روش برد، همسان است، اما اگر مانند نمودار ۸۰ پیاده به عرض چهارم رسیده باشد، مسائلی به وجود می‌آید.

(۸۰)
حرکت سیاه



ب.گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۴

حرکت‌های مقدماتی را رها می‌کنیم و مستقیماً به سراغ پوزیسیون حساس می‌رویم. قریب یکصد سال گمان می‌کردند که در این پوزیسیون فقط اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید به پیروزی می‌رسد، بدین‌گونه :

1. ... ♖e8

پس از 1. ... ♖e2 سفید می‌تواند 2.♕a3+ بازی کند و واریاسیون‌هایی از نمودار ۸۰ را که در آن‌ها نوبت حرکت با سفید باشد ایجاد کند، یا می‌تواند با 2.♕d1+ ♖d2 به بازی ادامه دهد. ادامه‌های

2. ... ♔e3 3.♔e5 d3 4.♕g1+ ♔f3+ 5.♔d4 d2 6.♕d1;

یا در همین شاخه،

4. ... ♔d2+ 5.♔d4 ♔c2 6.♕g6 ♖d2 7.♕c6+

به برد می‌رسند.

3.♕b3+ ♔e2 4.♔e4 ♔e1

4. ... d3 5.♕g8! سریع به برد می‌رسد.

5.♕f3! ♖d1 6.♔d5 ♖d2 7.♔c5!

سیاه یک تمپ از دست می‌دهد؛

7. ... ♖d1 8.♔c4 ♖d2 9.♔b3

و پس از 9. ... ♖d1 10.♕e4+ و سپس 11.♔c2 یا 9. ... ♖e2 10.♕g3+! به پیروزی می‌رسد. هم پس از 1. ... ♔e2 2.♕c2+ ♔e1 3.♔f4 به سرعت می‌بازد.

2.♕a3+ ♔e2

2. ... ♔d2 3.♕b4+ پیاده می‌گیرد.

3.♕a4 ♖d8

اگر

3. ... ♖f8+ 4.♔e4 d3 5.♕b5 ♖d8 6.♕h5+ ♔f1 7.♔e3

می‌برد.

4.♕a5

و پس از **4. ... ♖f8+ 5.♔e4 d3 6.♕h5+** سیاه رخ یا پیاده می‌دهد (6... ♔d2 7.♕h6+).

اما با دادن نوبت حرکت به سفید نمودار ۸۰ تا مدتها مساوی به حساب می‌آمد، زیرا راهی برای ایجاد همان پوزیسیون که نوبت حرکت با سیاه باشد پیدا نمی‌شد. سرانجام در سال ۱۹۴۹، شرون موفق شد بدین‌گونه برد را نشان دهد:

1.♕c5 ♖e2

درصورت 1. ... ♖e1 2.♕b5+ سفید رخ یا

پیاده می‌گیرد.

2.♕a3+ ♔d2

یا اینکه

2. ... ♔c2 3.♕a2+ ♔d3 4.♕b3+ ♔d2 5.♔f4

3.♔f4 ♔c2

در صورت 3... d3 4.♕b3 شاخهٔ اصلی ایجاد می‌شود، در حالی که پس از 3. ... ♖e1(e8) 4.♕b4+ یا

3. ... ♖e3 4.♕b2+ ♔d3 5.♕b3+ ♔d2 (5. ... ♔e2 6.♕c2+ ♔e1 7.♕c4) 6.♕c4 ♖d3 7.♔e4

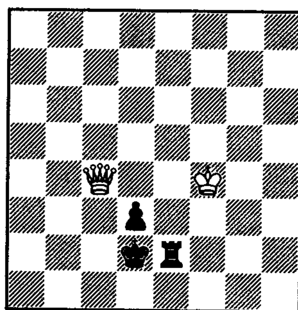
سفید می‌برد.

4.♕a2+ ♔d3

5.♕b3+ ♔d2

6.♕c4 d3

(۸۱)



ب.گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۴

مدتها این پوزیسیون براساس تجزیه و تحلیل گورتسکی -کورنیتز مساوی محسوب می‌شد:

7.♕c5 ♔d1 8.♕c3 d2 9.♕f3 ♔c1! 10.♕c3+ ♔b1 11.♕b3+ ♔c1 12.♕c4+ ♔d1 13.♔f3 ♖e7 14.♔f2 ♖e8

که سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. اما، در واقع چند راه برای برد سفید وجود دارد که ما روش شرون را ارائه می‌کنیم:

7.♕b3

آورباخ و لیسیتسین بعدها ممکنه‌های 7.♕d4 و 7.♕b4+ ♔c2 8.♔f3 را عرضه کردند که به واریاسیون‌های مشابه ادامهٔ اصلی منتهی می‌شوند.

7. ... ♖e1

البته ادامهٔ

7. ... ♖f2+ 8.♔e4 ♖e2+ 9.♔d4

به برد سفید می‌انجامد. همچنین

7. ... ♖e8 8.♕b2+

هم پس از

8. ... ♔e1 9.♕b5! ♖d8 10.♔e3 ♔f1 11.♕f5+

یا

8. ... ♔d1 9.♕b5 ♖d8 10.♔e3 ♔c1(c2) 11.♕c5+ ♔d1 12.♕b6

به برد می‌رسد.

8.♕b2+ ♔d1

9.♔f3 ♖e2

9. ... ♖e7 (e8) 10.♕b1+ ♔d2 11.♕b4+

هم می‌برد.

10.♕c3 ♖d2

11.♕c4

اکنون سیاه باید پیاده بدهد

اما

11.♔e3 ♖e2+ 12.♔×d3? ♖e3+! 13.♔×e3

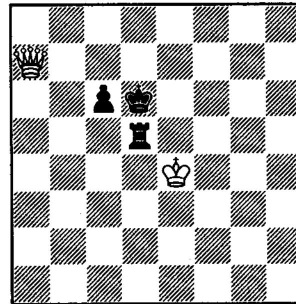
پات می‌کند.

این مثال ثابت می‌کند که سیاه حتی با داشتن یک پیادهٔ مرکزی در عرض سوّم هم نمی‌تواند مساوی کند، بنابراین اکنون می‌توانیم بگوییم که سیاه فقط در صورتی می‌تواند مساوی کند که پیادهٔ مرکزی‌اش

در خانهٔ اولیه باشد.

شانس تساوی سیاه با پیادهٔ فیل افزایش می‌یابد. مدتها گمان می‌رفت که سیاه همیشه با پیادهٔ فیل در هر عرضی که باشد مساوی می‌کند. امّا تجزیه و تحلیل جدیدی که هالبراشتات و شرون انجام داده‌اند نشان می‌دهد که این تعمیم حداقل با وجود پیاده در عرض هفتم یا ششم خطا محسوب می‌شود. یکی از حالت‌های ممکن را جامعتر بررسی می‌کنیم.

(۸۲)



و. هالبراشتات ۱۹۳۱

1.♕b6!

هالبراشتات در سال ۱۹۳۱ ثابت کرد که اگر در پوزیسیون اولیه نوبت حرکت با سیاه بود، در وضعیت اکراهی قرار می‌گرفت. سفید به راحتی می‌تواند این وضعیت را ایجاد کند.

1. ... ♔d7

در صورت

1. ... ♖e5+ 2.♔d4 ♖d5+ 3.♔c4

سفید به سادگی می‌برد.

2.♕b7+ ♔d6

3.♕a7!

اکنون سفید به اولین هدفش رسیده و سیاه باید اجازه دهد تا شاه سفید از ستون d عبور کند.

3. ... ♖e5+

سیاه نمی‌تواند رخ خود را در ستون d نگه دارد، زیرا

3. ... ♖d2 4.♔f5! ♖d5+ 5.♔f6

یا

3. ... ♖d1 4.♕a3+ ♔d7 5.♕h3+! ♔c7 6.♕g3+ ♖d6 7.♕e5 ♔d7 8.♕g7+

و به دنبال آن 9.♔e5 به شاه سفید امکان نفوذ می‌دهند.

4.♔d4 ♖d5+

5.♔c4 ♖b5

6.♕f7 ♖c5+

6. ... ♖b6 7.♕e8! یا 6. ... ♖d5 7.♔b4 به برد می‌رسند.

7.♔b4 ♖d5

8.♔a4 ♖b5

9.♕g7

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود زیرا اکنون سیاه نمی‌تواند از مانور ♕b7-c8 جلوگیری کند.

9. ... ♖d5

10.♕b7 ♖b5

درصورت

10. ... ♖d1 11.♕b4+ ♔c7 12.♕f4+ ♔b6 (12. ... ♔b7 13.♕f7+ ♔c8 14.♔a5) 13.♕e3+ ♔c7 14.♕g3+ ♔d8 15.♔a5

سفید به سادگی می‌برد.

11.♕c8 ♔d5

اگر

11. ... ♖d5 12.♕d8+ ♔c5 13.♕c7 ♖d1 (13. ... ♖d3 14.♕a5+ ♔c4 15.♕a6+) 14.♕a5+ ♔c4 15.♕b4+

می‌برد.

12.♕d7+ ♔c5

13.♕d8!

بار دیگر سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد.

13. ... ♔c4

در صورت

13. ... ♖b4+ 14.♔a5 ♖b5+ 15.♔a6 ♖b4 16.♕d3!

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۷۸ دیدیم سفید به پیروزی می‌رسد.

14.♕d6 ♖c5

اگر اکنون حرکت با سیاه بود، مجبور به دادن پیاده می‌شد، اما ایجاد این وضعیت برای سفید آسان نیست.

15.♕e6+ ♔d3

در صورت

15. ... ♔c3 16.♕e3+ ♔c4 17.♕e4+ ♔c3 18.♕b4+

می‌برد و 15. ... ♔d4 16.♕g4+ به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شود.

16.♕h3+ ♔d4

یا 16. ... ♔c4.

اگر شاه به عرض دوم برود آنگاه 17.♔b4 می‌برد.

17.♕g4+ ♔d3

ادامهٔ 17. ... ♔d5 18.♕d7+ هم شاه را به ستون e می‌کشد که با 19.♔b4 سفید به برد می‌رسد، یا پس از 18. ... ♔c4 19.♕d6! سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد، در صورت 17.... ♔e5 18.♕d7 هم سفید می‌برد.

18.♕d1+ ♔c3

بار دیگر هم 18. ... ♔c4 19.♕d6 یا 18.... ♔e4 19.♕d7 به برد سفید می‌انجامند.

19.♕c1+ ♔d4

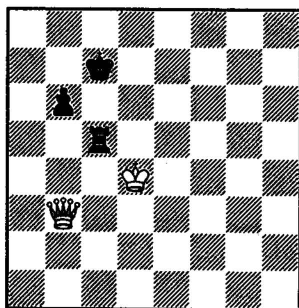
20.♕d2+

سیاه می‌تواند یکی از دو ادامهٔ 20. ... ♔c4 21.♕d6 یا 20. ... ♔e4 (e5) 21.♕d7 را انتخاب کند که هر دو به برد سادهٔ سفید منتهی می‌شوند.

پوزیسیون‌های جالبتری در مورد پیادهٔ فیل وجود دارد که در محدودهٔ این کتاب نمی‌توان به طرح آن‌ها پرداخت و باید در کتاب‌های تخصصی‌تر آخر بازی مورد مطالعه قرار گیرند.

بیشترین شانس مساوی سیاه با بودن پیاده در ستون اسب ایجاد می‌شود. اگر سوارهایش به نحو مطلوبی مستقر شده باشند محل قرار گرفتن پیاده مهم نیست. نمودار ۸۳ را به عنوان نمونه‌ای از این دست بررسی می‌کنیم.

(۸۳)



ب.گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۴

1.♕f7+ ♔b8

سیاه نباید اجازه دهد تا وزیر سفید a7 را اشغال کند پس از 1. ... ♔c8، یا حتی پس از

1. ... ♔c6 2.♕a7 ♖a5 3.♕b8

بر اساس آخرین تحلیل‌ها سیاه نمی‌تواند پوزیسیون را حفظ کند.

2.♕e6 ♔b7

3.♕d7+ ♔b8

4.♔e4 ♔a8

5.♕a4+ ♔b7

6.♔d4 ♖c7!

شاه سفید امکان می‌یابد تا از عرض پنجم عبور کند که در اینجا اهمیت ندارد. باز هم آخرین تحقیق پس از

6. ...♔b8 7.♕a6 ♔c7 8.♕a7+ ♔c6 9.♕b8

یا

6. ...♖a5 7.♕d7+ ♔b8 8.♕c6 ♔a7 9.♕c7+ ♔a6 10.♕b8

حکم به پیروزی سفید می‌دهد.

7.♔d5 ♖c5+
8.♔d6 ♖c7
9.♕b5 ♖c5
10.♕d7+ ♔b8
11.♕g4 ♖c7

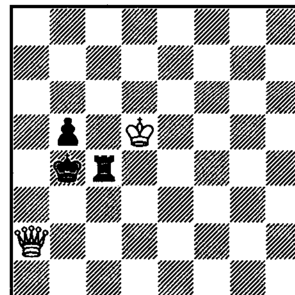
سیاه نباید اجازهٔ ♔d7-d8 ، به سفید بدهد.

12.♕e2 ♔b7

سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را بیش از این تقویت کند، بنابراین سیاه مساوی می‌کند.

حتی هنگامی‌که پیادهٔ ستون اسب جلوتر رفته باشد، همان گونه که در پوزیسیون پایهٔ زیر مشاهده می‌شود سیاه معمولاً مساوی می‌کند:

(۸۴)
حرکت سیاه



پس از

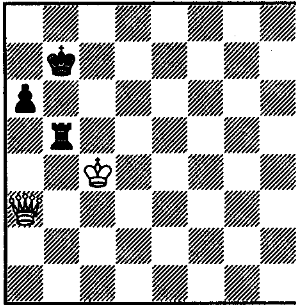
1. ...♖c5+ 2.♔d6 ♖c8! 3.♔d7

♖c4 4.♔d8 ♖c5 5.♕b2+ ♔a4!
6.♔d7 ♖c4

شاه سفید نمی‌تواند از ستون c عبور کند زیرا دور کردن رخ از ستون غیرممکن است.

حالا پوزیسیون پیادهٔ رخ را بررسی می‌کنیم و در این حالت می‌پردازیم به پوزیسیون نمودار ۸۵ که در آن پیاده در عرض ششم قرار دارد.

(۸۵)



ب.گورتسکی ـ کورنیتز

این پوزیسیون مساوی است مگر آنکه شاه سفید بتواند از ستون b عبور کند یا به c8 برسد. همچنین شاه سیاه باید در خانه‌های کنج باقی بماند. بازی ممکن است چنین جریان یابد:

1.♕e7+ ♔b8
2.♕e8+ ♔b7
3.♕d8 ♔a7
4.♕c8

سفید به موفقیتهای اندکی دست یافته و اکنون سیاه ناچار است اجازه دهد تا شاه سفید از عرض پنجم عبور کند. اما، اهمیت چندانی ندارد.

4. ...♖b7!

اما ادامهٔ

4. ...♔b6? 5.♕b8+ ♔c6 (5. ...♔a5 6.♕d8+ ♔a4 7.♕d2) 6.♕a7 ♖b6 7.♔d4 ♔b5 8.♕d7+ ♔b4 9.♕c7

♖h6 10.♕e7+ ♔a4 11.♕e8+ ♔a5 12.♔c5

که سفید می‌برد خوب نیست.

5.♕c5+

پس از 5.♔c5

5. ...♖b5+ 6.♔c6 ♖b6+ 7.♔c7 ♖b5

راه به جایی نمی‌برد، زیرا شاه سفید اکنون به c4 بازگردانده می‌شود.

5. ...♔b8

6.♕d6+ ♔a7

7.♕d4+ ♔a8

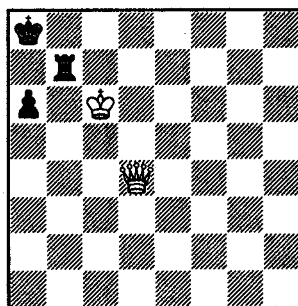
8.♔c5 ♖b5+

8. ...♔a7 9.♔c6+ ♔a8

به همان پوزیسیون می‌رسد.

9.♔c6 ♖b7

(۸۶)



پوزیسیون پایه در این نوع آخر بازی. سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد.

10.♕d8+

سفید در اینجا می‌توانست با **10.♕f4** دام زیرکانه‌ای پهن کند. اگر سیاه با بی‌دقتی **10...♖b5?** پاسخ می‌داد پس از **11.♔c7! ♔a7** (در صورت

11. ...♖b7+ 12.♔c8 ♖b5 13.♕c7

سفید به پیروزی می‌رسد)

12.♕d6 ♖b8 13.♕c5+ ♔a8

14.♕c6+ ♔a7 15.♕d6! ♖b7+! 16.♔c8 ♖b5 17.♕d7+ ♔a8 18.♕c7

به زودی رخ از دست می‌رود. اما سیاه با حرکت سادهٔ **10. ...♔a7!** جلوی برد سفید را می‌گرفت.

10. ...♖b8

ادامهٔ

10. ...♔a7 11.♕c8 ♖b6+ 12.♔c7 ♖b5!

هم قابل بازی است.

11.♕d5

ادامهٔ

11.♕a5 ♔a7 12.♕c7+ ♔a8 13.♕f4 ♖b7!

هم به پوزیسیون مورد نظر می‌رسد.

11. ...♖b7!

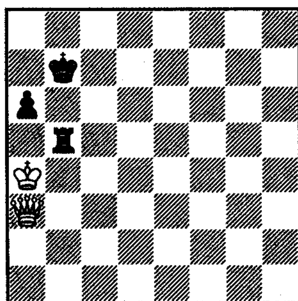
البته 11. ...♔a7? 12.♔c7 خوب نیست.

اکنون در پوزیسیون اصلی سیاه می‌تواند مرتباً با کیش شاه سفید را از c8 دور کند و سفید راهی برای تقویت پوزیسیون خود ندارد. بازی مساوی است.

از تجزیه و تحلیل بالا معلوم می‌شود که چرا سفید با وجود شاهش در ستون a به پیروزی می‌رسد.

به عنوان مثال در نمودار ۸۷، سفید بدین‌گونه می‌برد:

(۸۷)



1.♕e7+ ♔b8 2.♕d7 ♔a8 3.♕c7

♖b1

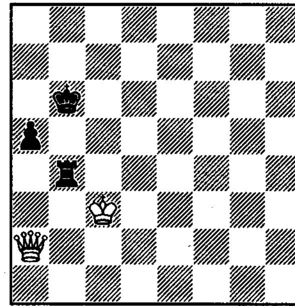
3. ... ♖b7 4.♕d8+ ♔a7 5.♕d4+

و سپس ♔a5 می‌برد.

4.♕d8+ ♔a7 5.♕d4+ ♔a8 6.♔a5

به پیروزی می‌رسد.

(۸۸)



با بودن پیادهٔ سیاه در a4 یا a5 هم برد میسر است. به عنوان مثال، در نمودار ۸۸، بازی ممکن است چنین جریان یابد:

1.♕d5 ♔a6 2.♕c6+ ♔a7

2. ... ♖b6 3.♕a8+ ♔b5 4.♔b3

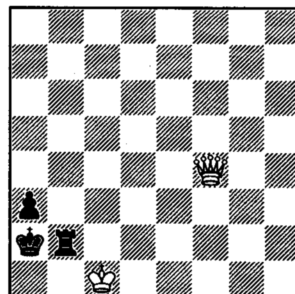
3.♔d3! ♖b6

سیاه در وضعیت اکراهی است و باید اجازه دهد تا شاه سفید از عرض چهارم عبور کند. در صورت 3....a4، ساده‌ترین راه برد 4.♔c3 است.

4.♕c7+ ♔a6 5.♕c8+ ♔a7 6.♔c4 ♖b7 7.♕d8 ♔a6 8.♔c5 ♖b5+ 9.♔c6

می‌برد.

(۸۹)



اما اگر پیاده سیاه به عرض سوّم برسد و شاه‌اش جلوی پیاده باشد، موفق به مساوی می‌شود.

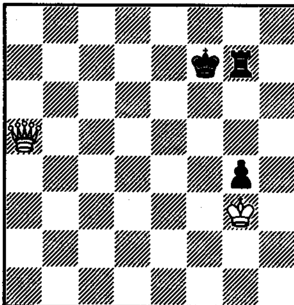
به عنوان مثال در نمودار ۸۹، سفید موفقیتی کسب نمی‌کند، بازی ممکن است بدین گونه پیش برود:

1.♕f3 ♖b4 2.♕d5+ ♔a1 3.♕a5 ♖b1+ 4.♔c2 ♖b2+ 5.♔c3 ♔a2 6.♕a4 ♖b1

و سیاه مساوی می‌کند.

سرانجام، به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آن‌ها رخ سیاه از پشت از پیاده حمایت می‌کند. در این حالت همه چیز به میزان پیشروی پیاده بستگی پیدا می‌کند. به طور کلّی، سفید در مقابل پیاده تا عرض پنجم به پیروزی می‌رسد، در حالی‌که با وجود پیادهٔ عرض چهارم، آرایش مهره‌ها تعیین کننده است. اگر پیاده به عرض سوّم برسد، معمولاً سیاه موفق به مساوی می‌شود. فقط در حالت‌های استثنایی مانند نمودار ۹۰، سفید می‌تواند به پیروزی برسد.

(۹۰)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

پیاده توسط شاه سفید بلوکه شده ولی در نگاه اول مشکل به نظر می‌رسد که سفید بتواند پوزیسیونش را تقویت کند. او با این بازی دقیق به پیروزی دست می‌یابد:

1.♕f5+

طراحان راه حلّ خود را با 1.♕d5+ ♔f6

2.♔c6+ شروع کردند و پس از واریاسیون‌های بغرنج راه برد را نشان دادند. آن‌ها آشکارا نمی‌خواستند که شاه سیاه به g8 برود، اما ترس مورد ندارد و حرکت متن کوتاهترین راه برد است.

1. ...♔e7

در صورت 1. ...♔g8 2.♕f6 ♔h7 3.♕f8 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و پس از

3. ...♖g6 4.♕f7+ ♖g7 5.♕e8! ♖g6 6.♔h4 g3 7.♔h5

می‌بازد، تهدیدهای ماتی لااقل به گرفتن پیادهٔ سیاه می‌انجامد.

همچنین 1. ...♔e8 در مقابل

2.♕f6 ♖g8 3.♔h2! g3+ 4.♔g2

که پیاده مجدداً از دست می‌رود، بازنده است.

2.♕f2

با این تمپ‌گیری هوشیارانه، سفید موفق به عقب راندن مهره‌های سیاه می‌شود. 2.♕f1 هم امکان‌پذیر است، اما 2.♕f4 ♖g6! خوب نیست زیرا سفید خود در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

2. ...♖g6

سفید پس از

2. ...♖g5 3.♕e3+ ♔f6 4.♕f4+ ♔g6 5.♔h4

یا

2. ...♔e6 3.♕f8 ♖g6 4.♔h4! g3 5.♔h5

هم به آسانی می‌برد. در صورت

2. ...♖g8 3.♕c5+ ♔f6 4.♕d6+ ♔f7 5.♕d5+ ♔f8 6.♕e6

وارد ادامهٔ اصلی می‌شویم.

3.♕f4! ♖g7

قبلاً دیدیم که

3. ...♔e6 4.♕f8 و

3. ...♖g8 4.♕e5+

یک حرکت راه حل را کوتاهتر می‌کنند.

4.♕f5! ♖g8

5.♕e5+ ♔f7

6.♕d5+ ♔f8

7.♕e6!

سیاه مجدداً در وضعیت اکراهی است و باید رخ‌اش را در خانه‌های g8 و g7 حرکت دهد. اکنون سفید با دوبار استفاده از همان مانور تمپ‌گیر به پیروزی می‌رسد.

7. ...♖g7

8.♔h2

سفید همان گونه که در تفسیر حرکت اول دیدیم، با

8.♕f6+ ♔g8 9.♕f5 ♔h8 10.♕f8+ ♔h7 11.♕e8!

هم به پیروزی می‌رسد.

8. ...g3+

9.♔g2 ♖g8

دام 9. ...♖f7 در مقابل 10.♕c8+ و به دنبال آن 11.♔×g3 بازنده است، اما

10.♔×g3? ♖g7+ 11.♔h4 ♖h7+ 12.♔g5 ♖g7+ 13.♔h6 ♖h7+!

و 14.♔×h7 به پات می‌انجامد.

10.♕f6+ ♔e8

11.♔h1! g2+

12.♔g1

سفید می‌برد.

سیاه ناگزیر است با 12. ...♖f8 از پیاده صرف نظر کند. با این مثال بررسی‌مان از آخربازی وزیر در

مقابل رخ و پیاده را به پایان می‌بریم.

ما فقط بخش کوچکی از پوزیسیون‌های ممکن را بررسی کرده‌ایم و هیچ تحلیلی درمورد هدایت آخر بازی‌های بیشتر از یک پیاده نداشته‌ایم. اما احساس می‌کنیم که به اندازهٔ کافی پوزیسیون پایه در اختیار خواننده قرار گرفته تا از عهدهٔ هدایت این نوع آخر بازی برآید.

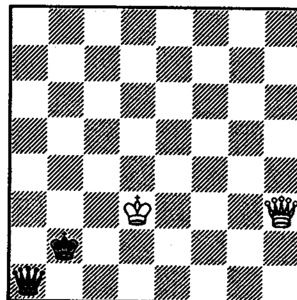
وزیر در مقابل وزیر (و پیاده‌ها)

آخر بازی‌های وزیر و پیاده برای هر دو طرف، دشوارترین آخر بازی‌های شطرنج محسوب می‌شوند. حتی در روشنترین نمونه‌های آخر بازی وزیر و پیادهٔ عرض هفتم، علیه وزیر تنها، به هیچ وجه فرموله کردن اصول کلّی آسان نیست. در صفحات بعد امیدواریم تصویری جامع از آخر بازی‌های وزیر به خواننده عرضه کنیم که با دستاوردهای تئوری امروزین همخوان باشد.

الف : وزیر در مقابل وزیر

ممکن است طرح این آخر بازی اندکی مضحک به نظر برسد، زیرا در ظاهر بُردی وجود ندارد مگر اینکه بتوان بلافاصله وزیر حریف را گرفت. اما، در واقع در پوزیسیون‌های معیّن که باید دقیقاً به خاطر سپرد، می‌توان به پیروزی دست یافت.

(۹۱)



این یک مثال تیپیک از یک حملهٔ موفقیت‌آمیز ماتی است که سفید بدین گونه به انجام می‌رساند:

1.♕g2+

سفید نمی‌تواند با

1.♕h8+? ♔b1 2.♕h1+ ♔a2 3.♕d5+ ♔b1!

به پیروزی برسد زیرا وزیر سفید دیگر نمی‌تواند به شاه سیاه نزدیکتر شود. همچنین ?1.♕h2+ در مقابل

1. ...♔a3! 2.♕d6+ ♔a2 3.♕e6+ ♔b1! 4.♕e1+ ♔a2

ناکام می‌ماند. در چنین پوزیسیون‌هایی سفید همواره باید توانایی کیش دادن در ستونهای a و b را داشته باشد تا از چسبیدن شاه سیاه به خانه‌های a2 و b1 جلوگیری کند.

1. ...♔a3

2.♕a8+! ♔b2

3.♕b7+ ♔c1

ما اکنون به علّت کیش دادن در ستون b پی می‌بریم. شاه سیاه نمی‌تواند به a2 برود زیرا !4.♔c2 به برد فوری سفید می‌انجامد. اما حرکت متن هم ناموفق از کار در می‌آید.

4.♕c6+ ♔b2

5.♕b5+ ♔a3

6.♕a5+ ♔b2

7.♕b4+ ♔a2

این حرکت اجباری است زیرا پس از

7. ...♔c1 8.♕d2+ ♔b1 9.♕c2

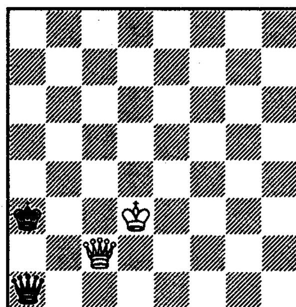
سیاه مات می‌شود.

8.♔c2!

مات اجباری است.

اگر وزیر سفید به اندازهٔ کافی نزدیک باشد، حتی اگر شاه سیاه خانهٔ a2 را هم اشغال کند گهگاه می‌توان به پیروزی رسید. به عنوان مثال، نمودار ۹۲:

(۹۲)

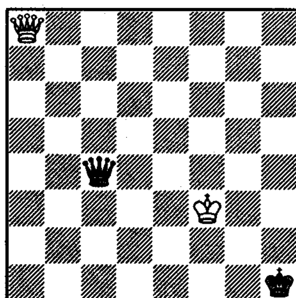


پس از 1.♕c5+ ♔a2 2.♕c4+! 2.♕a5+? ♔b1! مساوی می‌شود. 2. ... ♔a3، در صورت 2. ... ♔b1 3.♕c2 مات است. 3.♕a6+ و الی آخر همان‌گونه که قبلاً ملاحظه شد، سفید به پیروزی می‌رسد.

اما اگر در نمودار ۹۱، شاه سفید در خانهٔ مناسبتر d2 قرار داشت، تقریباً همیشه بدون در نظر گرفتن محل استقرار وزیرش به پیروزی می‌رسید.

یکی دو پوزیسیون دیگر وجود دارد که سفید در آن‌ها به پیروزی می‌رسد. به عنوان نمونه، گاه‌گاهی می‌توان وزیر را پس از یک رشته کیش گرفت، یا یک حملهٔ غیرمعمول مات امکان‌پذیر است. یکی از حیرت‌انگیزترین مثالها بررسی کانتروویچ است:

(۹۳)



گرچه حرکت با سیاه است ولی او نمی‌تواند از شکست پرهیز کند. سفید تهدید ♔f2(g3)+ و به دنبال آن مات را دارد. 1. ... ♕h4 2.♕a1+ به مات منتهی می‌شود، همچنین است.

1. ... ♔g1 2.♕a7+ ♔h1 3.♕h7+ ♔g1 4.♕g7+

یا

1. ... ♕f1+ 2.♔g3+ ♔g1 3.♕a7+ ♔h1 4.♕h7+

چه وزیری!

ب : وزیر در مقابل وزیر و پیاده

نه فقط اداره این آخر بازی دشوار است بلکه تجزیه و تحلیل آن نیز دقت بیشتری طلب می‌کند. معمولاً در این پوزیسیون‌ها هر دو شاه هدف کیش وزیر حریف قرار می‌گیرند و در عمل بررسی کامل تمامی واریاسیون‌ها را ناممکن می‌سازند. بنابراین با بررسی یکی دو مثال مشخص به اصول کلّی راهنما در این گونه آخر بازی بسنده می‌کنیم.

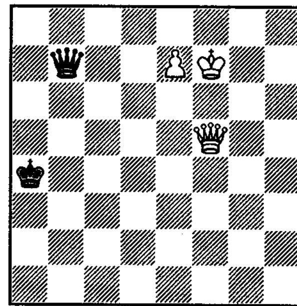
با بودن ممکنه‌های فراوان، فقط به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که شامل یک پیاده در عرض هفتم باشند. به رغم این محدودسازی، موقعیت‌های بغرنج دیگری ناگفته می‌مانند که نمی‌توانیم آن‌ها را در این مجلد بررسی کنیم.

مدت‌ها گمان می‌رفت که این نوع آخر بازی معمولاً به تساوی می‌انجامد زیرا دارندهٔ پیاده به ندرت موفق به ارتقاء آن می‌شد. فقط به پیادهٔ وزیر شانس‌های برد داده می‌شد. امّا این اواخر، همان گونه که تعداد زیادی از بررسی‌های دقیق نشان داده‌اند، همهٔ پوزیسیون‌های شامل پیادهٔ عرض هفتم، شانس‌های خوبی برای برد عرضه می‌کنند. پیادهٔ رخ یک استثناء است اگر چه حتی در این مورد هم شانس‌های اندکی

شناسایی شده‌اند.

به منظور ارائهٔ ایده به خواننده در مورد مشکلاتی که مدافع و مهاجم در چنین پوزیسیون‌هایی با آن مواجه‌اند، به طرح نیمه‌گستردهٔ یکی دو مثال می‌پردازیم. به این طریق می‌توانیم به چند روش برد مجهّز شویم که عموماً در پوزیسیون‌های همسان به‌کار می‌روند.

(۹۴)
حرکت سیاه



این پوزیسیون در بازی آلخین - اشتولتز (۱۹۴۲) ایجاد شد و شایستگی آن را دارد که به عنوان یک مثال مناسب از وضعیتی که مهاجم دارای یک پیادهٔ مرکزی است بررسی شود. چنین پیاده‌ای عمدتاً به دلیل آنکه شاه سفید می‌تواند در دو طرف آن پناه بگیرد، شانس‌های برد خوبی ارائه می‌کند.

سفید در صورت حرکت، بلافاصله با

1.♕c2+ ♔a3(a5) 2.♕c3+

و به دنبال آن 3.♔f8 به پیروزی می‌رسد، پس ببینیم که سیاه در صورت حرکت، چگونه در چنین پوزیسیونی دفاع می‌کند. او گزینه‌های زیادی ندارد یعنی آنکه ما می‌توانیم به بررسی این پوزیسیون تا بردی روشن ادامه دهیم.

الف:

1. ...♕b3+

1....♕a7 2.♔f8 بلافاصله می‌بازد و 1....♔a3 و 1....♕c7 را در واریاسیون‌های ب و ج بررسی می‌کنیم.

2.♔f8

ساده‌ترین حرکت، گرچه سفید با

2.♕e6 ♕f3+ 3.♕f6 ♕h5+
(3. ...♕d5+ 4.♔g7 ♕g2+ 5.♔f8)
4.♔g7 ♕g4+ 5.♔f8 ♕b4
6.♕a6+ ♔b3 7.♕e6+

و سپس 8.♔g8 هم به پیروزی می‌رسد.

2. ...♕b4

پس از 3.♕d7+ ...♕a3 .2 سفید وزیرها را تعویض می‌کند.

3.♕e5

باید توجه داشته باشیم که حرکت‌های آرامی که به خوبی محاسبه شده باشند، اغلب از کیشهایی که ظاهراً اجباری‌ترند ثمربخش‌ترند. این حرکت سیاه را در وضعی اکراهی قرار می‌دهد.

3. ...♔b3

3. ...♕a3 4.♔g7 می‌برد و در صورت 3....♔a3 4.♕a1+ تعویض وزیرها اجباری می‌شود.

4.♕e6+

می‌برد. پس از 5.♔g8، پیاده وزیر می‌شود.

ب:

1. ...♔a3

به این طریق سیاه بدون از دست دادن زمان، وزیر سفید را از اشغال خانه‌های مهم مرکزی d4 یا e4 باز می‌دارد.

2.♕f4!

بدیهی است که روشهای برد دیگری وجود دارند اما حرکت متن ساده‌ترین است. اینک سفید تهدید 3.♔f8 را دارد، بنابراین سیاه باید وزیرش را حرکت دهد.

2. ...♕a7

هم 2. ...♕b3+ و هم 2. ...♕d7 در مقابل

3.♔f8 بازنده می‌شوند و در صورت 2...♕d5+ ادامهٔ

3.♔g7 ♕g2+ (یا 3. ...♕d7 3...♕b7) 4.♔f8

می‌برد.

3.♔e6 ♕a8

تنها حرکت، زیرا 3. ...♕b6 (a6)+ امکان 4.♕d6+ را می‌دهد.

4.♕d6+ ♔b2

اگر

4. ...♔a4, 5♕d7+ یا 4. ...♔a2 (b3) 5.♕d5+

5.♕e5+ ♔c2(c1)

بار دیگر 5. ...♔a2(b3) اجازهٔ 6.♕d5+ را به سفید می‌دهد و 5. ...♔b1 در مقابل 6.♕b5+ و سپس 7.e8=♕ درمی‌ماند.

6.♕c5+

می‌برد.

سفید یا وزیرها را در d5 تعویض می‌کند یا پس از 7.♕b5+ پیاده‌اش، وزیر می‌شود.

ج:

1. ...♕c7

2.♕e4+

سفید درصدد استقرار وزیرش در d4 است که در آن هنگام ♔f8 به‌بردفوری می‌رسد، بنابراین سیاه‌باید از این کار جلوگیری کند.

2. ...♔b3

تنها حرکت، پس از 2. ...♔a3، 3.♕d4 بلافاصله به برد می‌رسد، زیرا تهدید 4.♔f8 وجود دارد و 3. ...♕b7 در مقابل 4.♕a1+ ناکام می‌ماند. یا در صورت

2. ...♔a5 (b5) 3.♔f6 ♕b6(d6)+

4.♕e6!

و سیاه دیگر کیشی ندارد.

3.♕e3+

البته روشهای برد دیگر هم وجود دارد، اما حرکت متن ایدهٔ مهمی را بیان می‌کند که ارزش یادگیری بالایی دارد زیرا اغلب در این‌گونه آخر بازی‌ها ایجاد می‌شود.

3. ...♔c2

در صورت 3....♔a2 4.♔f6، یا 3....♔c4 4.♕c1+ سفید به برد می‌رسد. حرکت‌های شاه به وزیر سفید امکان می‌دهد تا با کیش به d4 برسد.

4.♔g6

شاه سفید سفر بازگشت به عرض اول را آغاز می‌کند و سیاه نمی‌تواند از آن جلوگیری کند، اما می‌تواند زیاد کیش دهد.

4. ...♕c6+

یا اینکه

4. ...♕d6+ 5.♔g5 ♕d5+ 6.♔h4! ♕c4+ (6. ...♕h1+ 7.♔g3) 7.♔g3 ♕g8+ 8.♔f2 ♕f7+ 9.♔e1

همانند شاخهٔ اصلی است.

5.♔g5 ♕g2+

6.♔f4 ♕h2+

یا 6. ...♕f1+ 7.♔g3 ، و سیاه کیش دیگری ندارد.

7.♔f3 ♕h5+

ادامهٔ

7. ...♕h3(h1)+ 8.♔f2 ♕h2+ 9.♔f1 ♕h1+ 10.♕g1!

همانند شاخهٔ اصلی بازی است.

8.♔g2 ♕g6+

پس از

8. ...♕g4+ 9.♔f1 ♕d1+ 10.♕e1!

یا

8. ...♕d5+ 9.♔f1 ♕h1+ 10.♕g1!

سیاه برای جلوگیری از تعویض وزیرها دیگر کیش ندارد.

ادامهٔ

10....♕h5 11.♕f2+ ♔d3 12.♕g3+

هم نجاتش نمی‌داد و وزیر سفید سرانجام کنترل خانهٔ e8 را به دست می‌گیرد. این مانوری است که ما راجع به آن صحبت کرده‌ایم؛ شاه سفید به عرض اول عقب‌نشینی می‌کند در حالیکه شاه سیاه در عرض دوم است و این به مفهوم آن است که امکان کیش دادن سیاه به دلیل تهدید تعویض وزیر با کیش بینابینی محدود شده است. روشن است که همین روش هنگامی که شاه سیاه در ستون b باشد، در ستون a کارساز است، مثلاً (هنگامی که شاه سفید در a8، وزیر در a7، و شاه سیاه در b2 قرار دارد).

9.♔f1 ♕e8

کیش، اجازه تعویض وزیرها را می‌دهد.

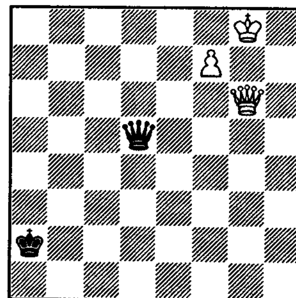
10.♔e1!

سفید می‌برد.

هیچ حرکت سیاه نمی‌تواند از 11.♕e6 و به دنبال آن 12.♕d6 و 13.♕d8 جلوگیری کند.

همان‌گونه که در مثال فوق دیدیم، یک پیادهٔ مرکزی شانس‌های برد بسیار خوبی به سفید می‌دهد اما سایر پیاده‌ها چه؟ نمودار ۹۵ مورد پیادهٔ فیل را بیان می‌کند.

(۹۵)



به منظور اجتناب از رشته واریاسیون‌های بغرنجی که از کیش‌های وزیر سیاه ناشی می‌شوند، پوزیسیون مناسبی را انتخاب کرده‌ایم. منظور، نشان دادن نحوهٔ تحقق پیروزی در چنین پوزیسیون‌هایی است.

1.♕g3!

طرح سفید ساده ولی مؤثر است و قبلاً پیش‌زمینهٔ آنرا مشاهده کرده‌ایم. او قصد دارد وزیرش را در f2 مستقر کند، بعد بر مبنای پوزیسیون شاه سیاه پیشروی کند. اگر شاه سیاه عرض سوم را اشغال کند، شاه سفید به g2 عزیمت می‌کند و اگر شاه سیاه به عرض اول برود سفید شاهش را به g1 می‌برد تا در f1کیش دهد. در هر دو حالت سیاه کیش اضافی ندارد و نمی‌تواند جلوی وزیر شدن پیاده را بگیرد. دفاعی در مقابل این طرح وجود ندارد.

1. ...♔a1

پس از حرکت وزیر سیاه، هم سفید به همین طریق می‌برد.

2.♔g7

سفید باید قبل از آغاز طرح خود، تدارک ببیند.

ادامهٔ فوری

2.♕g1+ ♔b2 3.♕f2+ ♔a3
4.♔g7

کارساز نیست، زیرا سیاه می‌تواند از پیشروی شاه سفید با

4. ...♕g5+ 5.♔h7 ♕h5+

جلوگیری کند.

2. ...♕d4+
3.♔h7 ♕e4+
4.♔h6 ♕c6+

پس از

4. ...♕e6+ 5.♔g7 ♕e7(d7)
6.♕g1+

و سپس 7.♕f2+ سفید همانند شاخهٔ اصلی به برد

می‌رسد.

5.♔g7 ♕b7(d7)
6.♕g1+ ♔b2
7.♕f2+ ♔a1

یا اینکه 7. ... ♔a3 (b3,c3) 8.♔h6 و شاه رهسپار g2 می‌شود.

8.♕f1+ ♔b2
9.♔h6

می‌برد،

بازی ممکن است این‌گونه پیش برود.

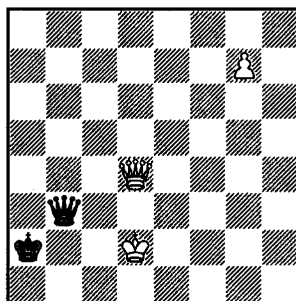
9. ...♕c6+ 10.♔g5 ♕d5+ 11.♔g4 ♕e4+ 12.♔g3 ♕g6+ 13.♔h2 ♕h6+ 14.♔g1 ♕f8 15.♕f6+ ♔a2 دیگر کیش مفیدی وجود ندارد! **16.♔f1!** و سپس ♕e6-e8.

روش‌های برد دیگری برای پوزیسیون نمودار وجود دارند ولی آموزنده‌ترین آن‌ها، روش مذکور است.

تجزیه و تحلیل جامع نشان می‌دهد که سفید با پیادهٔ فیل از شانس‌های برد خوبی برخورداراست، اما در مقایسه با پیاده‌های مرکزی با مشکلات بیشتری روبه‌روست.

اکنون به بررسی پوزیسیون‌های شامل یک پیادهٔ اسب می‌پردازیم. امکانات دفاعی سیاه در اینجا بیشتراند اما با این وجود، سفید در اکثر حالت‌ها به پیروزی می‌رسد. نمونهٔ نمودار ۹۶، گویای امر است.

(۹۶)



بار دیگر، پوزیسیون مناسبی را انتخاب کرده‌ایم و مانور دور و دراز رسیدن شاه به d2 را حذف کرده‌ایم.

سفید در صورت حرکت بلافاصله با 1.♕f2 به پیروزی می‌رسد، بنابراین به بررسی بازی در صورت حرکت سیاه می‌پردازیم.

1. ...♕f7

1. ...♕e6 در مقابل

2.♕a7+ ♔b2 3.♕b8+ ♔a1 4.♕a8+

(در صورت 4.g8=♕، سیاه با 4. ...♕e3+! پات می‌کند) و سپس 5.g8=♕ بازنده است. همچنین 1. ...♕g8 از حرکت متن بهتر نیست پس از 2.♕g4، سیاه با 2. ...♕d5+ هم به شاخهٔ اصلی بازمی‌گردد. سفید می‌تواند 1. ...♕g8 را با 2.♕d7 هم پاسخ دهد و پیروز شود.

2.♕g4!

روشن‌ترین روش برد. اکنون سفید تهدید بردن شاهش به g1 را دارد. بنابراین سیاه باید راه نجات خود را در کیش جست و جو کند.

2. ...♕d5+

درصورت 2. ...♕f2+ 3.♔d3 کیش سیاه تمام می‌شود و 2. ...♕g8 3.♔e1 به برد سفید می‌انجامد.

3.♔e1!

سفید به منظور فرار از کیش‌های متعدّد باید دقیق بازی کند. مثلاً، درصورت

3.♔e2 ♕b5+ 4.♔f2 ♕b6+ 5.♔g2 ♕c6+ 6.♔h2+ ♕h6

نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

سفید باید به گونه‌ای شاهش را به ستون g ببرد که سیاه کیش‌های قطری مؤثر نداشته باشد.

3. ...♕h1+

درصورت

3. ...♕e5+ 4.♕e2+ ؛

یا 3....♕a5+ 4.♔f1

یا 3....♕g8 4.♔f2

(با تهدید 5.♔g1) پس از

4. ...♕f7+ 5.♔g1 ♕a7+ 6.♔h1

سفید به پیروزی می‌رسد.

4.♔f2 ♕h2+

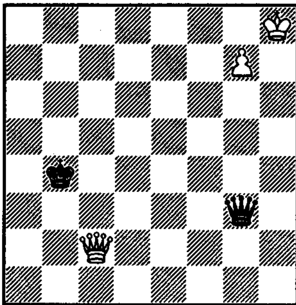
5.♕g2

می‌برد.

ما به بررسی پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ که شانس‌های برد ناچیزی به سفید عرضه می‌کنند، نمی‌پردازیم. دلیل این کار روشن است : شاه سفید برای گریز از کیش مشکل دارد. مثال‌هایی که انتخاب کرده‌ایم نسبتاً کم تعداداند، اما با این وجود می‌توانیم به نتایج مهمّی برسیم. نخست مشاهده می‌شود که هر دو وزیر باید برای اشغال یک مرکز فرماندهی تلاش کنند تا از آنجا بتوانند سریعاً به هر قسمت از صفحه بروند. دوماً، پی می‌بریم که سفید به ندرت می‌تواند بی آنکه شاه خود را پوشش دهد، به پیشرفتی نایل آید. سوماً، به منظور آنکه کیش دادن بیشترین تأثیر را داشته باشد سیاه باید شاهش را تا حد ممکن از پیاده دور نگه دارد. به همین دلیل، معمولاً حاشیهٔ صفحه یا کنجها برای استقرار شاه بهتر است. برای آشنایی بیشتر با امکانات تدافعی و تهاجمی، خواننده باید شخصاً پوزیسیون‌های مشابه این آخر بازی را بررسی کند.

قبل از خاتمهٔ این بخش، به یک ایدهٔ دیگر اشاره می‌کنیم که ممکن است در آخر بازی‌های وزیر با پیادهٔ اسب ایجاد شود.

(۹۷)
حرکت سیاه



سیاه همان‌گونه که مدتها قبل توسط لولی به اثبات رسید می‌تواند تساوی را تحمیل کند.

او **1. ...♕h4+ 2.♕h7** بازی می‌کند. یا

2.♔g8 ♕d8+ 3.♔f7 ♕d7+
4.♔f6 ♕d4+! 5.♔g6 ♕g4+

و الی آخر.

2. ...♕d8+! 3.g8=♕ (3.♕g8 ♕h4+)
3. ...♕f6+ 4.♕gg7 ♕d8+ 5.♕hg8
♕h4+ 6.♕7h7 ♕f6+

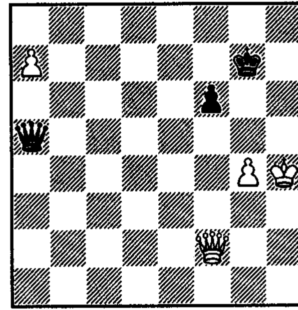
که با وجود دو وزیر، سفید نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

اگر سفید بیش از یک پیاده داشته باشد، برد معمولاً آسان است، با این فرض به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که هر دو طرف پیاده داشته باشند.

ج : وزیر و پیاده(ها) درمقابل وزیر و پیاده(ها)

در اینجا بار دیگر به انبوهی از پوزیسیون برمی‌خوریم که به سختی می‌توان آنها را طبقه‌بندی کرد. به علاوه، همانند بازی عملی هر دو طرف معمولاً چند پیاده در صفحه دارند و این پوزیسیون‌ها عمدتاً در بخش آخر بازی‌های عملی قرار می‌گیرند. بنابراین بررسی خود را به تجزیه و تحلیل پوزیسیونی جالب با دو پیاده درمقابل یکی محدود می‌کنیم.

(۹۸)



ه فریدمان ـ گیلگ ۱۹۳۶

سفید یک پیادهٔ روندهٔ نیرومند دارد که وزیر سیاه از آن مراقبت می‌کند. حضور پیاده‌ها در جناح شاه پوشش بهتری در برابر کیش به هر دو شاه می‌دهد، ولی سفید با ادامهٔ دقیق زیر به پیروزی می‌رسد:

1.♕e3!

تهدید 2.♕e7+ ♔g6 3.♕e8+ و در ادامه 4.a8=♕ است و همزمان سفید در تدارک عقب‌نشینی شاهش به خانهٔ امن g3 است.

1. ...♕a2

یک دفاع صوری. از تهدید سفید جلوگیری می‌شود چون در انتها وزیر سیاه در h2 مات می‌کند. درصورت 1. ... ♔f8، سفید با 2.♕h6+ پیاده را باکیش می‌گیرد، و 1. ... ♔f7 اجازهٔ 2.♕b3+ را می‌دهد که پیاده به سرعت وزیر خواهد شد. اما، پس از **1. ...♕a4** (که e8 را کنترل می‌کند) کار سفید چندان ساده نیست، هر دو ادامهٔ 2.♕e7 + ♔g6 3.♕b7 ♕a2 یا 2.♕b6 ♕e4! به سیاه بازی متقابل خوبی می‌دهند. سفید بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد:

2.♔h5! ♔f7 (2....♕a5+ 3.g5)

3.♕d3! ♔e7

اگر

3. ...♕a5+ 4.♕f5 ♕d2 5.♕h7+ ♔e6 6.♕g8+ و 7.a8=♕

4.♕h7+ ♔d6 5.♕b7 ♕a5+ 6.♔g6 ♕g5+ 7.♔f7

2.♔g3 ♔f7

این حرکت از 3.♕e7+ و در ادامه 4.♕e8+ جلوگیری می‌کند.

3.♕d3!

یک گزینهٔ دیگر:

3♕e4! ♕a3+ 4.♔h4 ♕b2

است. اگر:

4....♕a2 5.♕h7+ ♔f8 6.a8=♕+!

یا

4. ...♕d6 5.♕h7+ ♔e6 6.♕c2

و 5.♕c4+ ♔g6 (5. ...♔g7 6.♕c7+ 7.a8=♕) 6.♕d3+

و به دنبال آن **7.a8=♕** به برد می‌رسد.

3. ...♔g7

4.♕d7+ ♔h6

ظاهراً سیاه دست به دفاع موفقیت‌آمیزی زده است.

5.g5+! ♔×g5

اگر

5....fg 6.♕c6+ یا 5....♔g6 6.♕e8+,

و به دنبال هر دو ادامه: 7.a8=♕.

6.♕g7+ ♔f5

6. ...♔h5 7.♕h8+

7.♕g4+

سفید به پیروزی می‌رسد.

پس از 7. ... ♔e5 8.♕f4+، سفید باکیش در f3 یا e4 پیاده را ارتقاء می‌دهد.

همان گونه که پیشتر گفته شد، در بخش آخر بازی‌های عملی، سایر آخر بازی‌هایی را که هر دو طرف در آن دارای پیاده هستند بررسی خواهیم کرد.

وزیر درمقابل سایر سوارها

تا اینجا آخر بازی‌های وزیر درمقابل رخ، پیاده، و رخ و پیاده بررسی شده‌اند. به طور کلّی یک وزیر و سوار سبک نمی‌تواند درمقابل یک وزیر منفرد به پیروزی برسد، اگرچه استثناءهایی وجود دارد. همچنین آخر بازی وزیر درمقابل رخ و سوار سبک معمولاً مساوی است. از سوی دیگر، وزیر به سادگی درمقابل یک سوار سبک به پیروزی می‌رسد، اما درمقابل یک سوار سبک و یک پیادهٔ پیش رفتهٔ دور گهگاه بازی مساوی می‌شود.

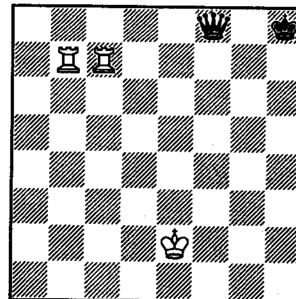
اما با دو رخ، یا دو فیل، یا دو اسب، یا فیل و اسب درمقابل یک وزیر، نتیجه به آرایش سوارها بستگی پیدا می‌کند. این چهار ممکنه را به نوبت بررسی می‌کنیم.

الف : وزیر درمقابل دو رخ

این آخر بازی معمولاً مساوی است، بنابراین ما فقط یک پوزیسیون استثنائی را که در آن دو رخ به دلیل استقرار نامطلوب شاه سیاه، سفید را به پیروزی می‌رسانند بررسی می‌کنیم.

هر دو مهرهٔ سیاه بد استقرار یافته‌اند، شاه در شبکهٔ ماتی است و وزیر به دلیل جلوگیری از مات، آزاد نیست. با این وصف، سفید برای کسب پیروزی باید به سختی تلاش کند.

(۹۹)



ه. رینک ۱۹۱۶

1.♖h7+ ♔g8

2.♖h–e7!

اولین حرکت سفید g8 را از وزیر سیاه گرفت، همچنین مانع گریختن وزیر سیاه شد (1.♖f7? ♕d6!). او باید مرتباً مراقب تهدید کیش دائم سیاه باشد. حرکت‌های بعدی رخ در این راستا صورت می‌گیرد.

2. ...♔h8

اگر وزیر در عرض حرکت کند در برابر

3.♖g7+ ♔h8 4.♖h7+ ♔g8 5♖bg7+ ♔f8 6.♖h8+

از دست می‌رود.

3.♖bc7!

چرا این خانه ؟ ایدهٔ آن، پاسخگویی به 3. ... ♕g8 با 4.♔f1! است که خانهٔ c4 در اختیار وزیر سیاه قرار نمی‌گیرد و

4. ...♕f8+ 5.♖f7 ♕g8 6.♔f2!

به وضعیت اکراهی منتهی می‌شود که سیاه وزیرش را ازدست می‌دهد یا مات می‌شود. بنابراین سیاه باید با حرکت‌های انتظاری به بازی ادامه دهد.

3. ...♔g8

4.♖a7

4.♖cd7 هم مانند شاخهٔ اصلی به برد می‌رسد. اما 4.♔e1 ♔h8 5.♖f7 به دلیل 5. ... ♕b4+ به جایی نمی‌رسد، درحالی که 4.♖b7 ♔h8 به پوزیسیون پس از حرکت دوم سیاه تبدیل می‌شود.

4. ...♔h8

5.♖f7 ♕e8+

درصورت 5. ... ♕g8 هر حرکت شاه در ستون f

به برد می‌رسد.

6.♔f2!

اما

6.♔f3? ♕c6+ یــا 6.♔f1? ♕b5+

خوب نیستند. باید توجه داشت که با 4.♖cd7 هم این هر دو حرکت شاه امکان‌پذیر بود.

6. ...♔g8

7.♖g7+ ♔f8

در غیر این صورت همان‌گونه که دیدیم وزیر ازدست می‌رود.

8.♖h7! ♔g8

سیاه کیش ندارد و وزیرش نمی‌تواند همزمان از مات در a8 و h8 جلوگیری کند.

9.♖ag7+ ♔f8

10.♖h8+

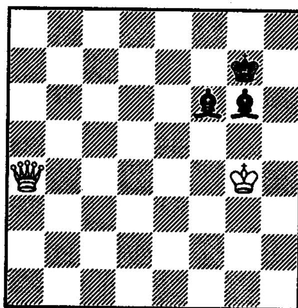
وزیر می‌گیرد.

ممکن است حتی وزیر در مقابل دو رخ به پیروزی برسد، اما این فقط درصورتی ممکن می‌شود که پوزیسیون بازنده باشد، مثلاً یک رخ از ناحیهٔ رخ دیگر یا شاه حمایت نشود. همچنین اگر یکی از طرفین دارای یک سوار سبک باشد، معمولاً برد تضمین می‌شود. حتی آخر بازی وزیر درمقابل رخ و دو سوار سبک، برای طرفی که وزیر دارد بدتر است اگرچه معمولاً مساوی می‌شود.

ب : وزیر درمقابل دو فیل

در آخر بازی وزیر درمقابل سوارهای سبک، نتیجه معمولاً به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. چهار سوار سبک معمولاً می‌برد. سه سوار سبک حاصلی بیش از مساوی ندارد و دو سوار سبک ممکن است به شکست بیانجامد. با بررسی نمودار ۱۰۰ آغاز می‌کنیم که دو فیل موفق به دفاع از خود می‌شوند.

(۱۰۰)



گ. لولی ۱۷۶۳

این نمای درستی است که باید هدف سیاه رسیدن به آن باشد. هر دو فیل به بهترین وجه نزدیک به هم قرار گرفته‌اند و از پیشروی شاه حریف جلوگیری می‌کنند. شاه هم به‌خوبی در عرض هفتم نزدیک به کنج صفحه و در مجاورت فیل‌ها مستقر شده است. یعنی سیاه در حالیکه به خوبی درمقابل حمله از دو طرف محافظت می‌شود، فضای کافی برای مانور دارد.

دفاع بدین‌گونه پیش می‌رود:

1.♕d7+ ♔g8!

1. ... ♗f7? که به شاه سفید اجازهٔ نزدیک شدن با 2.♔f5! را می‌دهد. خوب نیست، واریاسیونهای برنده بدین قرارند:

الف) 2. ...♗c3 3.♕a7 ♗b2

فیل حرکت دیگری ندارد و 3. ...♔g8 در مقابل 4.♕b8+ به باخت می‌رسد، 4.♕b6 ♗a3

در صورت

4. ...♗c3 5.♕g1+ ♔h7 6.♕h2+ ♔g8 7.♕b8+ ♔h7 8.♕c7

فیل می‌گیرد.

5.♕d4+ ♔f8 5....♔g8 6.♔f6 ♔f8 7.♕d8+ ♗e8 8.♔e6

به برد می‌رسد. 6.♕a1 یا راه حل طراح :

6.♕h8+ ♔e7 7.♕e5+ ♔f8

8.♔f6 6. ... ♗b4

یا، 6....♗e7 7.♕h8+ ♗g8 8.♔g6

یا 6...♗d6 7.♕h8+ ♔e7 8.♕f6+

هم به برد می‌رسند. 7.♕h8+ ♔e7 یا 7. ... ♗g8 8.♔g6 8.♕e5+ و سیاه فیل b4اش را از دست می‌دهد.

ب) 2. ... ♗b2 2. ... ♗a1 3.♕a7 ♗b2 4.♕b6

به واریاسیون الف تبدیل می‌شود.

3.♕a7 ♗c3 4.♕g1+ ♔h7 5.♕h2+ ♔g8 6.♕b8+ ♔h7 7.♕c7

و سفید فیل می‌گیرد.

2.♕e6+ ♔g7

3.♔f4 ♗h7!

سیاه باید فیلش را نزدیک به شاهش نگه دارد و در عین حال از ♔f5 جلوگیری به عمل آورد. درصورت 3. ... ♗f7 4.♕d7 ♔g6 5.♕g4+ و به دنبال آن 6.♔f5 سفید به پیروزی می‌رسد.

4.♕d7+ ♔g6

4. ... ♔g8 حتی مطمئن‌تر است، اما حرکت متن هم به مساوی می‌رسد.

5.♔g4 ♗g8

6.♕e8+ ♔g7

یا 6. ... ♗f7 7.♕d7 ♗g8

7.♔f5 ♗h7+

8.♔e6 ♗g8+

9.♔d7 ♗f7

و اکنون اگر صفحه را ۹۰ درجه بچرخانیم تقریباً به همان پوزیسیون نمودار ۱۰۰ می‌رسیم. سفید پیشرفتی نداشته و کار دیگری که قادر به انجام آن باشد مشاهده نمی‌شود. پس از

10.♕e4 ♗g8 11.♕g4+ ♔f7 12.♕h5+ ♔g7 13.♔e8

ساده‌ترین ادامه

13. ... ♗e6 14.♕f3 ♗f7+ 15.♔d7 ♗g8

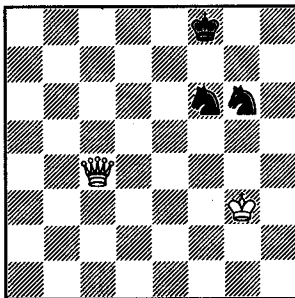
است. پوزیسیون مساوی است.

حتی در وسط صفحه، دو فیل اغلب مقابل وزیر مساوی می‌کنند اما بازی بسیار بغرنج‌تر است.

ج : وزیر درمقابل دو اسب

شگفت‌انگیزتر آن‌که دو اسب شانس‌های دفاعی بهتری نسبت به دو فیل عرضه می‌کنند و این آخر بازی مساوی محسوب می‌شود. البته سیاه باید سوارهای خود را درست مستقر کند. در نگاه اول، ممکن است نحوهٔ استقرار اسب‌هایی که از یکدیگر دفاع می‌کنند صحیح به نظر برسد، اما این‌گونه نیست. چنین نمایی به شاه سیاه اجازه می‌دهد تا به درون شکافهای ایجاد شده رخنه کند و همزمان وزیر بتواند شاه مدافع را از اسب‌ها دور کند. همانند آخر بازی دو فیل، وظیفه اصلی دفاعی، جلوگیری از نزدیک شدن شاه حریف است، از این رو بهترین نحوهٔ استقرار اسب‌ها نمودار ۱۰۱ است. در هر حال آنها باید به شاه خود نزدیک باشند و در حاشیهٔ صفحه قرار نگیرند.

(۱۰۱)



ت. فون درلازا

1.♕e6 ♔g7

2.♔f3 ♘h7

ادامهٔ 2....♘h8 3.♔f4 ♘f7 مشکلات

بیشتری برای سیاه ایجاد می‌کند، زیرا پس از !4.♕c6 با تهدید +5.♕g2 جلوگیری از پیشروی شاه سفید آسان نخواهد بود.

3.♔g4

درصورت

3.♕d7+ ♔g8 4.♕d8+ ♔f7
5.♕c7+ ♘e7

و ♘f6 ... .6 هم سوارهای سیاه به خوبی فعالیت می‌کنند. سیاه اگر بخواهد می‌تواند مهره‌هایش را به سوی مرکز بکشاند زیرا در آنجا خطر کمتر است.

3. ...♘hf8

+♘f6 ... .3 ریسکی است پس از

4.♔f5 ♘h4+ 5.♔g5 ♘f3+
6.♔f4 ♘h4 7.♕h3 ♘g6+ 8.♔f5

پوزیسیون شاه سفید شانس‌های برد را افزایش می‌دهد.

4.♕d6 ♔f7
5.♕d5+

درصورت ♘e6 5.♔h5. هدف سیاه رسیدن به پوزیسیونی است که اسب‌ها در e6 و e5 و شاه در f6 باشد. از سفید در این حالت کار خاصی ساخته نیست.

5. ...♔g7

سفید دیگر به سختی می‌تواند پیشروی کند. چون با +♘h7 ?6.♔g5 وزیرش از دست می‌رود. پس باید

6.♕d4+ ♔f7 7.♔f5 ♘e7+ 8.♔e4 ♘fg6

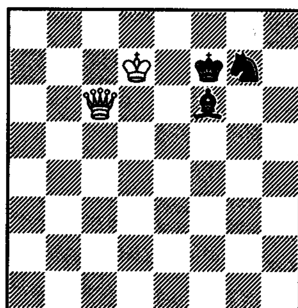
بازی کند که به چیزی دست نمی‌یابد.

در چنین آخربازی‌هایی همان‌قدر که، تعیین پوزیسیون‌های مساوی دشوار است به همان اندازه ترسیم طریقهٔ برد سفید در مقابل دفاع صحیح، سخت است. به همین دلیل، آخربازی وزیر درمقابل دو اسب، منطقاً مساوی است.

د : وزیر درمقابل فیل و اسب

برخلاف دو گروه سوار سبک قبلی، فیل و اسب تنها شانس‌های اندکی برای تأمین مساوی عرضه می‌کنند. دلیل عمده آن است که این دو سوار در جلوگیری از پیشروی شاه دشمن دچار مشکل هستند. نمودار ۱۰۲ نشان می‌دهد که حتی در یک پوزیسیون نسبتاً مطلوب هم نمی‌توان پایداری کرد.

(۱۰۲)



پ. بیلگوئر ۱۸۴۳

بیلگوئر خود این پوزیسیون را به عنوان مساوی ارائه کرد، نظری که توسط همعصرانش پذیرفته شد. برگر اولین کسی بود که ثابت کرد سیاه نمی‌تواند از پوزیسیون دفاع کند. ارائه یک تجزیه و تحلیل کامل در اینجا به درازا میکشد، بنابراین ما فقط یک واریاسیون نسبتاً روشن را بررسی می‌کنیم:

1.♕g2

این حرکت از ادامهٔ

1.♕d5+ ♔g6 2.♔g2+

بیلگوئر، که به سیاه حق انتخاب ♔h7(h6) ... .2 را می‌دهد، بهتر است.

1. ...♗e5

در ممکنهٔ دیگر سفید به آسانی می‌برد:

1. ...♔g8

(ادامهٔ 2.♕g6 ... ♔f8 .1 برای سفید حتی بهتر است)

2.♕g6 ♗a1 (2. ... ♗h4 3.♕h6)
3.♕a6 ♗e5 4.♔e7

و به دنبال آن 5.♕c4+ و 6.♔f7، به همین گونه است.

1. ... ♘f5
(1. ... ♘h5 2.♕d5+ ♔g6 3.♕e4+
و 4.♔e6)
2.♕d5+ ♔g6 3.♕e4

و به دنبال آن 4.♔e6. یا

1. ... ♗h4 2.♕d5+ ♔g6 3.♕e4+

که سفید یک سوار می‌گیرد.

2.♕g5

درصـورت ♔f6 2.♕d5+ سـفید حـرکت انتظاری خوبی ندارد.

2. ... ♗f6

3.♕g4

سفید پس از ادامهٔ پیشنهادی کار اشتت،

3.♕g3 ♗d4 4.♕b3+ ♔f6 5.♔c6

هم به پیروزی می‌رسد، اما حرکت متن ساده‌تر به نظر می‌آید.

3. ... ♗e5

4.♕c4+ ♔g6

5.♕e4+ ♔f6

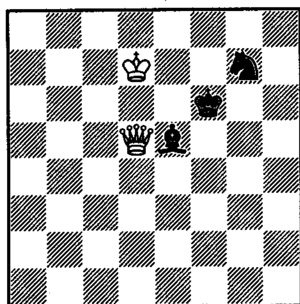
6.♕d5!

این ادامه از

6.♔c6 ♘f5 7.♕f3 ♔e6 8.♕b3+ ♔f6 9.♕d5

پیشنهادی بیلگوئر بسیار نیرومندتر است، زیرا سیاه می‌توانست با !♔e6 ... .6 وضع را دگـرگون کـند و مشکلاتی بـرای سـفید ایـجاد کـند. اکـنون سـیاه در وضعیت اکراهی است.

(۱۰۳)
حرکت سیاه



6. ... ♗f4

سـیاه نـمی‌توانـد از نـزدیک شـدن شاه سـفید جلوگیری کند. او پس از

6. ... ♗a1 (6. ... ♗b2 7.♕f3+ ♘f5 8.♕c6+ ♔g7 9.♕b5) 7.♕c6+ ♔f7 8.♕c4+ ♔g6 9.♕c2+ ♔f6 10.♕f2+ ♘f5 11.♕b6+ ♔g7 12.♕a5

شکست مـــی‌خورد و پس از ادامـــه‌های زیـر نـیز سوارهایش در وضع بدی قرار می‌گیرند:

6. ... ♗g3 (6. ... ♗h2 7.♕c6+ ♔f7 8.♕f3+ ♔g8 9.♔e7) 7.♕c6+ ♔g5 8.♕c3 ♘h5 9.♕f3

یا

6. ... ♗b8 7.♕c6+ ♔f7 8.♕b5 ♗h2 9.♕f1+ ♔g8 10.♔e7

یا

6. ... ♔f5 7.♔e7 ♔f4 8.♔f7

7.♕c6+ ♔g5

در صورت ♔f5 ... .7، حرکت 8.♔e7 هم پس از حرکت متن خوب به شمار می‌رود.

8.♕e4 ♘f5

9.♔e6 ♘g3

سفید پس از

9. ...♘g7+ 10.♔f7 ♘f5? 11.♕d5 ♔g4 12.♕e6

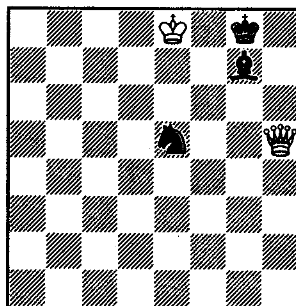
اسب می‌گیرد.

10.♕f3

و سفید هم‌آهنگی مهره‌های سیاه را به هم ریخته است، به‌گونه‌ای که اکنون می‌توان آخر بازی او را برنده ارزیابی کرد. خوانندهٔ علاقه‌مند می‌تواند این بررسی را در یک کتاب تخصصی‌تر آخر بازی دنبال کند.

اما حتی با فیل و اسب هم پوزیسیون‌های استثنایی پیدا می‌شود که در آنها وزیر شانسی برای برد ندارد. یکی از مشهورترین آنها پوزیسیون زیر است.

(۱۰۴)



م.کارشتت ۱۹۰۳

سوارهای سیاه به نحو ایده‌آلی می‌توانند دفاع کنند، فیل از اسب حمایت می‌کند و شاه از فیل، و سوارها بی‌آنکه در وضعیت اکراهی قرار گیرند فضای کافی برای مانور دارند. سفید نمی‌تواند پیشرفتی حاصل کند.

1.♔e7 ♗h8
2.♔e6 ♗g7
3.♔f5 ♗h8
4.♔g5 ♗g7

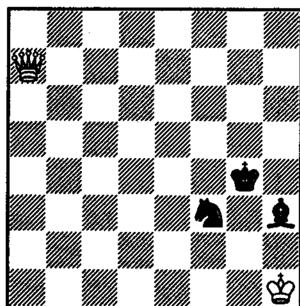
پوزیسیون عملاً تغییر نمی‌کند.

5.♕e8+ ♔h7
6.♔h5 ♗h8
7.♕e7+ ♗g7
8.♔g5 ♔g8

و سفید نه می‌تواند شاهش را جلو ببرد نه می‌تواند وضع اکراهی ایجاد کند. بازی آشکارا مساوی است.

ما همچنین می‌توانیم به پوزیسیون نمودار ۱۰۵ اشاره کنیم. سفید نمی‌تواند شاهش را از وضعیت پات خارج کند. اما اینها استثناء هستند و ارزیابی کلّی ما درمورد غلبهٔ وزیر بر اسب و فیل را تغییر نمی‌دهند.

(۱۰۵)



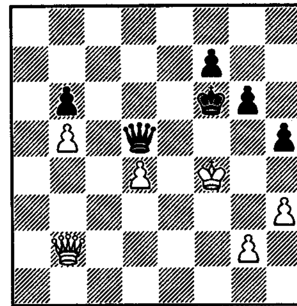
با این مثال، ما به کند و کاو پوزیسیون‌های پایه که از آخر بازی‌های وزیر منتج می‌شوند خاتمه می‌دهیم. چنین آخر بازی‌هایی را نمی‌توان به همان سهولت آخر بازی‌های پیاده طبقه‌بندی کرد و قضاوت ما غالباً مبتنی بر ملاحظات کلّی پوزیسیونی است. هرچند بسیاری از ایده‌های کلیدی که در پوزیسیون‌های مختلف به‌کار می‌روند را نشان داده‌ایم.

در خاتمه ببینیم که چگونه می‌توان این دانسته‌ها را در چند بازی از بازی‌های عملی به‌کار گرفت.

مثال‌های عملی

اولین مثال ما نمودار ۱۰۶، از بازی لیسیتسین - کاپابلانکا در تورنمنت مسکو، ۱۹۳۵ است.

(۱۰۶)
حرکت سیاه


لیسیتسین ـ کاپابلانکا ۱۹۳۵

از آنجا که قوا برابر است و سیاه فاقد تهدیدهای واقعی و حملهٔ ماتی است، ممکن است پوزیسیون در نگاه اول مساوی به نظر برسد. اما، بررسی دقیقتر، چند برتری کوچک سیاه را آشکار می‌کند. اولاً وزیرش قدرتمندانه در d5 متمرکز شده است، دوماً، پوزیسیون پیاده‌اش مرتب‌تر است، سوماً به دلیل ضعف پیاده‌های سفید، وزیر سفید نقش غیرفعالی ایفا می‌کند، و چهارماً از شاه سیاه نسبت به همتای سفید خود درمقابل کیش‌ها بهتر حمایت می‌شود.

در نگاه به تک‌تک آنها، برتری‌های فوق ناچیز به نظر می‌رسند، اما در جمع، برتری پوزیسیونی آشکاری به سیاه می‌دهند. طریقهٔ بهره‌گیری کاپابلانکا از این عناصر برای کسب پیروزی بی‌نهایت آموزنده است.

1. ...♔e6

گرچه وزیر سفید غیرفعّال است ولی از پیاده‌های b، d و g دفاع می‌کند، بنابراین سیاه بدون کمک شاهش که اینک عازم d5 است نمی‌تواند موفّق باشد.

2.h4 f6

3.♔e3

اگر سفید سعی کند با

3.♕e2+ ♔d6 4.♕e4

از پیادهٔ روندهٔ dاش استفاده کند سیاه با 4...g5+ پاسخ می‌دهد.

5.hg ♕×g5+ 6.♔f3 ♕×b5 7.♕f4+ ♔d7! 8.♕×f6 ♕c6+ 9.♕×c6+ ♔×c6

که یک آخر بازی برندهٔ پیاده نصیب سیاه می‌کند (پیادهٔ روندهٔ دور).

3. ...♕c4!

4.g3

تهدید سیاه افزایش فشار با 4. ...♔d5 بود که اکنون با 5.♕g2+ مقابله می‌شود. اما این حرکت پیاده‌ای منجر به تضعیف آتی جناح شاه و به خصوص خانهٔ f3 سفید می‌شود. در ادامهٔ بازی کاپابلانکا به طرز استادانه‌ای از ضعف این خانه استفاده می‌کند.

بوندارفسکی دفاع فعالانه‌تری را با 4.♕b1! توصیه می‌کند که مطمئناً چشم‌اندازهای بهتری از ادامهٔ بازی، پیش روی سفید قرار می‌دهد. پس از

4. ...♕c3+ 5.♕d3 ♕×d3+ 6.♔×d3 ♔d5

سیاه در آخر بازی به پیروزی می‌رسد:

(7.♔e3 g5! *8.hg fg 9.♔d3 h4 10.♔e3 g4 یا 8.g3 g4! 9.♔d3 f5 10.♔e3 ♔c4)

اما سفید در عوض میتواند با 5.♔e2! بازی متقابل پیدا کند، گرچه سیاه با

5. ...♕×d4 6.♕×g6 ♕e5+ 7.♔f3 ♕×b5

یک پیاده می‌گیرد ولی سفید پس از

8.♕g8+ ♔e5 9.♕b8+

شانس‌های مساوی مختصری دارد. یک قاعدهٔ کلّی خوب در آخر بازی‌های وزیر، آن است که نباید وزیر به عنوان یک مدافع غیرفعال به کار گرفته شود بلکه همیشه باید درصدد استفاده فعالانه از آن در بازی متقابل بود.

4. ...g5!

5.hg fg

---

*- سفید با 8.g4! به پیروزی می‌رسد. مترجم

6.♕h2

سفید به طرز حیرت‌انگیزی در وضعیت اکراهی که در آخر بازی‌های وزیر به ندرت ایجاد می‌شود گرفتار آمده است. پس از 6.♕e2، آخر بازی آشکارا بازنده محسوب می‌شود و

6.♔e4 g4 7.♔f4 ♔f6 8.♔e4 ♕e6+ 9.♔d3 ♕d5!

برای سفید جالب به نظر نمی‌رسد.

به طور نسبی بهترین ادامه

6.♕b1 ♕c3+ 7.♔e2

است که پس از 7... ♕×d4 سفید یک پیاده ازدست می‌دهد ولی با

8.♕g6+ ♕f6 9.♕×h5

شانس‌های مساوی مختصری پیدا می‌کند.

حملهٔ متقابلی که با حرکت متن آغاز شد اقدام نومیدانه‌ای است که به سرعت منجر به شکست می‌شود.

6. ...♕b3+

7.♔e4 g4!

تهدید 8... ♕f3 مات، وزیر سفید را وادار می‌کند تا برای دفاع برگردد.

8.♕e2

8.♕f2 ♕d5+ 9.♔e3 ♕×b5

8. ...♕×g3

9.♕c4+ ♔e7

10.♕c8

سرانجام چنین به نظر می‌رسد که سفید بازی متقابلی پیدا کرده است اما دیگر خیلی دیر است.

10. ...♕f3+

11.♔e5 ♕f6+

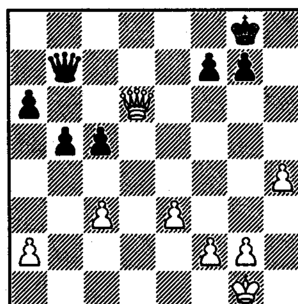
12.♔d5 ♕d6+

0-1

سیاه در حرکت بعد با تعویض اجباری وزیرها به سادگی آخر بازی پیاده را می‌برد.

در آخر بازی‌های وزیر، پیاده‌های رونده اهمیت اساسی دارند. بدیهی است که پیادهٔ رونده‌ای که به وسیلهٔ وزیر حمایت شود نیرویی به حساب می‌آید و بسیاری از اوقات چنین پیاده‌ای کمبود قوا را جبران می‌کند. یعنی می‌توان گهگاه چند پیاده را برای ایجاد یک پیادهٔ رونده قربانی کرد و پوزیسیونی کاملاً بازنده را نجات داد. نمودار ۱۰۷ این دفاع هوشمندانه را نشان می‌دهد.

(۱۰۷)
حرکت سیاه



روبینشتاین ـ کاپابلانکا ۱۹۱۴

سفید یک پیاده پیش است و وزیر فعالتری دارد. از سوی دیگر وزیر سیاه مجبور به دفاع از پیاده‌های جناح وزیرش است. اگر سیاه به دفاع غیرفعال بپردازد سفید اکثریت پیاده‌ای‌اش را پیش می‌راند و به زودی پوزیسیون برنده‌ای پیدا می‌کند.

سیاه چه می‌تواند انجام دهد ؟ پیاده cاش مورد حمله واقع شده و پس از 1... c4 2.a3 وزیر سیاه ملزم به حمایت دائم از پیادهٔ a خواهد بود. 1... ♕c8 هم تغییر چندانی در وضعیت نمی‌دهد، زیرا وزیر مجبور است کماکان به دفاع غیرفعال ادامه دهد. حملهٔ متقابل با 1... ♕e4 هم بی‌تأثیر است، چون پس از 2.♕×a6 سفید دو پیاده جلو می‌افتد و شاهش پوزیسیون امنی خواهد داشت، کاپابلانکا برای خلق شانس‌های متقابل راه دیگری پیدا می‌کند.

1. ...b4!

هدف، ایجاد یک پیادهٔ رونده با حداکثر سرعت ممکن است.

2.♕×c5?

این حرکت کار سیاه را تاحدودی آسان می‌کند. 2.cb♕×b4 هم بهتر نیست اما 2.c4! مشکلات بیشتری برای سیاه فراهم می‌کند، زیرا هم 2...♕a7 و هم 2. ...♕c8 3.♕b6 3.♕d8+ و سپس ♕a5 برایش خوب نیست. به محض آنکه سفید پیاده‌های جناح وزیر سیاه را بی‌تحرک کند می‌تواند پیاده‌های خودش را پیش براند.

اما یک امکان جالب دراختیار سیاه است. او می‌تواند با 2. ...♕e4! حملهٔ متقابل کند، چون 3.♕×c5 ♕b1+ 4.♔h2 ♕×a2 5.♕×b4 ♕×f2 هیچ شانسی به سفید نمی‌دهد. بنابراین بهترین حرکت 3.♕×a6 است که در آن صورت سیاه با خونسردی 3. ...♔h7! پاسخ می‌دهد و سفید را با مسائل دشواری روبه‌رو می‌کند. وزیرش ملزم به دفاع از پیاده‌های c و a است که گرفتن هر کدام، یک پیادهٔ روندهٔ قوی نصیب سیاه میکند. اگر سفید با 4.g3 از پیادهٔ رخ خود دفاع کند، سیاه پس از 4. ...♕b1+ 5.♔g2 ♕e4+ 6.♔h2 ♕c2 تکرار حرکت را تحمیل می‌کند. سفید به رغم دو پیادهٔ اضافه‌اش، ممکن است راهی برای بهره‌گیری از برتری‌اش نداشته باشد، اما باید حداقل این شاخه‌ها را امتحان کند.

2. ...bc

3.♕×c3 ♕b1+

4.♔h2 ♕×a2

اکنون می‌توانیم اولین نتایج بازی سیاه در جناح وزیر را مشاهده کنیم. او یک پیادهٔ رونده در ستون a ایجاد کرده که تهدید راه‌پیمایی به سوی خانهٔ وزارت را دارد. به علاوه سفید باید برای دفاع از پیادهٔ f اش زمان بدهد، تا بتواند پس از آن در جناح شاه دست به اقدام بزند. شانس‌هایش برای برد ازبین رفته‌اند.

5.♕c8+ ♔h7

6.♕f5+ g6

البته 6. ...♔g8 هم میسر بود، اما حرکت متن یک تمپ مهمّ می‌گیرد گرچه جناح شاهش را اندکی ضعیف میکند.

7.♕f6 a5

8.g4 a4

9.h5 gh!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا

9. ...a3? 10.h6! ♔×h6 11.♕h8+ ♔g5 12.♔g3!

به حملهٔ ماتی می‌انجامد. به همین گونه 9. ...♕e6 درمقابل 10.hg+ به باخت می‌رسد.

10.♕f5+

روبینشتاین نمی‌خواهد با آتش بازی کند. درواقع 10.gh ♕e6! به سیاه شانس برد می‌داد.

10. ...♔g7

11.♕g5+ ♔h7

11. ...♔f8 12.♕d8+

12.♕×h5+ ♔g7

13.♕g5+ ♔h7

$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$

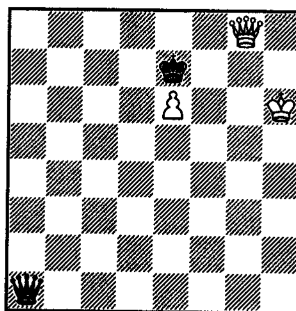
سیاه نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد و برای سفید چیزی بهتر از مساوی وجود ندارد. در آخر بازی‌های وزیر، همان‌گونه که گفته شد پیاده‌های رونده مهمتر از برتری‌های کمّی هستند.

ممکن است تصور شود که آخر بازی‌های کاملاً تئوریک، کاربرد ناچیزی در بازی عملی دارند اما این

امر درمورد آخر بازی‌های وزیرکه بسیاری از آنها پس از ارتقاء پیادهٔ طرفین به وجود می‌آیند صادق نیست.

نمودار ۱۰۸، نشان‌دهندهٔ بازی غیردقیقی است که معمولاً در آخر این بازی‌ها اتفاق می‌افتد.

(۱۰۸)


آلخین ـ اشتولتز ۱۹۴۲

به طور کلّی چنین پوزیسیون‌هایی شانس‌های برد خوبی نصیب سفید می‌کنند یا از نظر تئوریک برنده محسوب می‌شوند، اما در اینجا یک عامل به نفع سیاه است. شاهش نزدیک پیاده است و از تسلط وزیر سفید بر مرکز که در آنجا می‌تواند از شاه سفید درمقابل کیش حمایت کند جلوگیری می‌کند. ببینیم بازی چگونه ادامه پیدا می‌کند :

1.♕f7+ ♔d6

2.♕d7+ ♔c5

سیاه پس از 2... ♔e5 3.♕g7+ وزیرش را ازدست می‌دهد. اکنون سفید نمی‌تواند 3.e7 بازی کند زیرا پس از 3..♕f6+، کیش دائم وجود دارد.

3.♔g6 ♕g1+?

بارها شنیده‌ایم که کیش‌های بی‌هدف غالباً نتایج فاجعه‌آمیزی درپی دارند. حرکت متن وضع وزیر سیاه را بهتر نمی‌کند ولی با واداشتن شاه سفید به آنجا که خود می‌خواهد برود یک تمپ مفید به سفید می‌دهد!

همیشه از دادن چنین کیش‌هایی باید پرهیزکرد. قبلاً گفته شد که این نوع آخربازی نیازمند وزیرهای مرکزی فعّال است و چون سفید قادر به مرکزی کردن وزیر خود نشده است، سیاه باید با **3. ... ♕e5!** از این شانس استفاده کند.

همان‌گونه که آلخین خود پس از بازی تأیید کرد، با این حرکت، سیاه به مساوی دست می‌یافت. 4.♕c8+، یا 4.♕a7+ پس از 4. ... ♔d6 به جایی نمی‌رسید و 4.♔f7 به سیاه امکان کیش دائم می‌دهد :

4. ...♕h5+ 5.♔e7 6.♕h4+ ♔e8

همچنین است ادامهٔ

4.e7 ♕g3+ 5.♔f7 ♕f4+ 6.♔e8 ♕b8+ 7.♕d8 ♕b5+ 8.♔f7 ♕f1+

4.♔f7 ♕h1

سیاه نه می‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند و نه هیچ شانسی برای دادن کیش دائم دارد. مثلاً، پس از

4. ...♕f2+ 5.♔e8 ♕g3 6.♕e7+ ♔c6 7.♕f6 ♕g8+ 8.♔e7 ♕h7+ 9.♔f8

می‌بازد. یا پس از

4. ...♕f1+ 5.♔e8 ♕a1

(برای جلوگیری از ♕e7+ و ♕f6 سفید)

6.♕c7+ ♔b5 7.e7

و شاه سفید به زودی از کیش می‌گریزد.

محکمترین دفاع سیاه

4. ...♕f2+ 5.♔e8 ♕h2

است اما پس از **6.♕e7** و **7.♕f6** در حالی‌که سیاه به سختی قادر به حفظ پوزیسیون است سفید می‌تواند پیاده‌اش را پیش براند.

5.♕c7+ ♔b5

اشتولتز بد دفاع میکند و کار سفید را نسبتاً آسان می‌کند. اما حتی 5. ... ♔b4 بازی را نجات نمی‌داد پس از

6.♕f4+ ♔a3 7.e7 ♕h7+

(درصورت

7. ...♕d5+ 8.♔g7 ♕d7 9♔f8

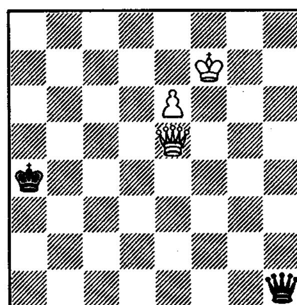
سفید به پیروزی می‌رسد)

8.♔e6 ♕h3+ 9.♔d6 ♕d3+
10.♔c7 ♕c3+ 11.♔b7 ♕b2+
12.♔a7 ♕g7 13.♕d6+ و 14.♔a6

سفید می‌برد.

6.♕e5+ ♔a4

(۱۰۹)



آلخین ـ اشتولتز ۱۹۴۲

اگر شاه به عرض ششم برود آنگاه سفید با

7.e7 ♕h7+ 8.♕g7

بلافاصله به پیروزی می‌رسد و 6. ... ♔b4 هم مطمئناً بهتر از ادامهٔ متن نیست.

7.♕d4+

آلخین در اینجا مرتکب همان اشتباهی می‌شود که حریفش پیشتر انجام داده بود، او با کیش‌های غیرضروری پوزیسیون شاه سیاه را بهتر می‌کند و در عین حال پوزیسیون وزیرش بهتر نمی‌شود. سفید دو راه سادهٔ برد دارد. یا **7.e7 ♕h7+** اگر 7...♕f3+ یا 7. ... ♕f1+ آنگاه 8.♕f6 و 9.♔f8 می‌برد،

8.♔e6 ♕h3+ 9.♔d6 ♕d3+ 10.♔c7 ♕c4+ 11.♔b8 ♕b3+ 12.♔a7 ♕f7 13.♕d6!

یا **7.♕f5! ♕b7+ 8.e7** که همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۹۴ نشان دادیم به برد می‌رسد.

البتّه حرکت متن برخلاف اشتباه اشتولتز چیزی را خراب نمی‌کند بلکه ناخواسته اوضاع را پیچیده می‌کند.

7. ...♔a3

8.♕d3+ ♔b4

این حرکت بلافاصله به شکست می‌رسد اما حتی 8. ... ♔b2 بهتر هم سرانجام به شکست ختم می‌شد. سفید می‌توانست یا

8.e7 ♕h5+ 9♔e6 ♕g4+ 10.♔d6

(یا 10♕f5)

بازی کند، یا همانند تجزیه و تحلیل نمودار ۹۴ 8.♕f5 و سپس 9.e7.

9.♕f5!

اکنون این حرکت از 9.e7 هم مؤثرتر است.

9. ...♕c6

سیاه پس از 9. ... ♕b7+ 10.e7 انتخاب‌های بیشتری داشت ولی با این وجود می‌باخت. 10....♕c7 به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شد، 10. ... ♕a7 11.♕f8 بلافاصله می‌باخت و 10. ... ♔a3 11.♕f4! ♕a7 12.♔e6 هم همان‌گونه که در نمودار ۹۴ دیدیم به برد می‌رسید.

10.e7 ♕c7

11.♕e4+ ♔a3

12.♕d4!

اکنون از تهدید 13.♔f8 نمی‌توان جلوگیری کرد، زیرا 12. ... ♕b7 درمقابل 13.♕a1+ و

14.♕b1+ ناکام می‌ماند. سیاه باید تسلیم می‌شد امّا به آخرین دام امید می‌بندد.

12. ...♕h2

13.♕c5+ ♔a2

14.e8=♕ ♕f4+

15.♔g7 ♕g3+

16.♔f8!

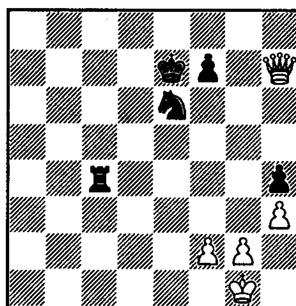
تا پایان دقّت لازم است. پس از

16.♕g6? ♕c3+!

یک پات شگفت‌انگیز ایجاد می‌شد. سیاه سرانجام در اینجا تسلیم شد.

نمودار ۱۱۰ یک مثال جالب از آخر بازی وزیر درمقابل رخ و اسب را پیش روی ما قرار می‌هد.

(۱۱۰)



زمیش - پرینس ۱۹۳۸

سفید دارای برتری آشکار قواست، لیکن تبدیل آن به برد دشوار است. تمام پیاده‌ها در یک جناح هستند. سفید هنوز پیادهٔ رونده ندارد، نشانه‌ای از حمله در اردوی سیاه دیده نمی‌شود و از آنرو که رخ می‌تواند بین d4 و f4 نوسان کند، ایجاد وضع اکراهی ناممکن است. با این وجود سفید یک طرح برد روشن دارد : g3 بازی کند و یک پیادهٔ رونده به وجود آورد تا بعداً بتواند وزیر شود. او می‌توانست با 1.♕h8 تدارک این کار را ببیند اما در عوض با بازی عجولانه شانس پیروزی‌اش را در معرض مخاطره قرار می‌دهد:

1.g4 hg

2.fg ♘g5!

یک حرکت تدافعی هوشمندانه که تقریباً سیاه را نجات می‌دهد. او پیادهٔ رونده را نابود می‌کند و یک آخر بازی وزیر مقابل رخ با یک پیاده برای دو طرف ایجاد می‌کند. پوزیسیون جالبی روی می‌نماید.

3.♕f5 ♘×h3+

4.♕×h3 ♖c6

در اینجا سفید ظاهراً آنچنان از قربانی اسب شوکه شد که بدون طرح به بازی ادامه داد و سرانجام در وضعیّتی که شاه سفید در f5، وزیر در c3، پیاده در g4، و شاه سیاه در g8، رخ در e6 و پیاده در f7 بود توافق به تساوی شد. در واقع سفید در این پوزیسیون پیشرفت نمی‌کند، زیرا نه شاه سیاه را میتوان از g8 یا g7 دور کرد نه رخ سیاه را از عرض ششم.

اما، بیایید ادامهٔ بازی را به فراموشی سپاریم و توجه خود را به پوزیسیون پس از قربانی معطوف کنیم. سفید با دادن اجازهٔ رسیدن شاه سیاه به g8 شانس‌هایش را به باد داد. شاه باید در ستون e باقی می‌ماند در این حالت سفید می‌توانست پیروزی را تحمیل کند.

5.♕h4+ ♔e8

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل‌مان درمورد آخر بازی وزیر مقابل رخ دیدیم، 5. ...f6 فقط به سفید کمک می‌کند.

6.♕h8+ ♔e7

7.♔f2

اکنون که شاه سیاه محدود شده طرح سفید رساندن پیاده‌اش به g5 و شاهش به f5 یا h5 است. سیاه فقط باید انتظار بکشد.

7. ...♖g6

8.♔f3 ♖e6

9.♔g4 ♖g6+

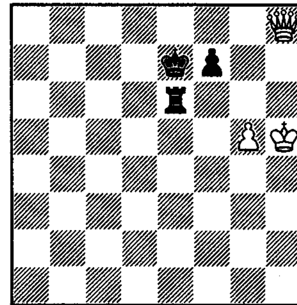
10.♔h5 ♖e6

البته 10. ... ♖×g3? 11.♕e5+ خوب نیست.

11.g4 ♖g6

12.g5 ♖e6

(۱۱۱)



زمیش ـ پرینس ۱۹۳۸
(واریاسیونی از بازی)

اکنون سفید می‌تواند در این پوزیسیون که از لحاظ تئوریک برنده است، دست به اقدامات فعالانه‌تر بزند.

13.♕b8! ♖g6

تنها حرکت، زیرا 13. ... ♔d7 درمقابل 14.♕f8 ناکام می‌ماند و 13. ... ♖d6 14.♕c7+ اجازهٔ تعویض پیاده‌ها را می‌دهد.

14.♕b4+ ♔e8

سیاه نمی‌تواند اجازهٔ رسیدن وزیر به f8 را بدهد و 14. ... ♖d6 پس از 15.♕b7+ و 16.♕b8+ همان‌گونه که دیدیم به تعویض پیاده‌ها منجر می‌شود.

15.♕e4+ ♖e6

یا

15. ... ♔f8 16.♕×g6! fg+ 17.♔×g6 ♔g8 18.♔h6 ♔h8 19.g6

می‌برد.

16.♕×e6+! fe

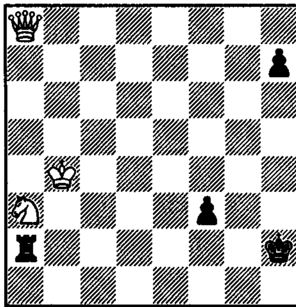
17.♔h6

و سفید به پیروزی می‌رسد.

پیاده را نمی‌توان متوقف کرد در حالی که پس از بازی هر دو بازیکن تصور می‌کردند که g4 امکان پیروزی را از بین می‌برد، روش آموزشی فوق راه پنهان برد را نشان می‌دهد.

نمودار ۱۱۲ موقعیت نادری را پیش روی ما قرار می‌دهد که در آن برتری کمّی سفید باید صرف متوقف ساختن یک پیادهٔ روندهٔ نیرومند شود.

(۱۱۲)
حرکت سیاه



فلور ـ اوزولس ۱۹۳۷

در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید به آسانی می‌برد، اما در بررسی دقیقتر مشکلات مشخصی بروز می‌کنند. نوبت حرکت با سیاه است و او می‌تواند بلافاصله پیاده‌اش را به عرض دوم براند. درواقع اگر به خاطر وجود پیادهٔ h نبود، سیاه می‌توانست با قربانی کردن فوری رخ درمقابل اسب و سپس پیشروی پیاده مساوی کند. وانگهی، حتی اگر سفید رخ را هم بگیرد همیشه تضمینی برای برد وجود ندارد، زیرا اسبش از صحنهٔ عملیات دور است.

اول از همه، به اختصار ادامهٔ بازی را بررسی می‌کنیم:

1. ... ♖b2+?

ایدهٔ نهفته در این حرکت، راندن شاه سفید به عرض سوم است به طوری که رخ بعداً بتواند سوارهای این عرض را آچمز کند. اما طرح، عملی نیست و به سرعت به باخت می‌انجامد. همان‌گونه که بعداً خواهیم دید سیاه با 1. ...f2! می‌توانست مشکلات زیادی برای سفید ایجاد کند.

2.♔c3 ♖g2

اکنون 2...f2 با پاسخ

3.♕f3 ♔g1 4.♕g4+ ♔h2 5.♕d1 ♔g2 6.♘c4!

به برد سفید می‌انجامد.

3.♘c4

البته در صورت 3.♕×f3? ♖g3، وزیر آچمز می‌شود.

3. ...f2

4.♘d2!

سیاه به 4.♘e3? امید بسته بود تا در آن هنگام با 4. ... ♖g3! مساوی کند اما اکنون بازی ازدست رفته است و پس از

4. ...h5 5.♔d3 h4 6.♘f1+ ♔g1 7.♕a1 ♔h1 8.♔e3 h3 9.♔f3 ♖g1 10.♕b1 ♖×f1 11.♕×f1+ ♔h2 12.♕×f2+ ♔h1 13.♔g3

سیاه در حرکت بعد مات می‌شود.

تا اینجا رضایتبخش بود اما آیا سفید می‌توانست دربرابر حرکت بهتر 1...f2! که در بولتن تورنمنت به عنوان حرکت مساوی کننده ذکر شده به برد برسد؟ بیایید تجزیه و تحلیل کنیم :

1. ...f2!

2.♕f3!

بولتن تورنمنت چنین ادامه می‌دهد:

2.♕b8+ ♔h1 3.♕b7+ ♔h2 4.♕×h7+? ♔g2 5.♕e4+ ♔h2

پس از

6.♕f3 ♔g1 7.♕g4+ ♔h2 8.♕d1 ♖×a3! 9.♔×a3 ♔g2

به مساوی منتهی می‌شود.

اما این واریاسیون دربردارندهٔ اشتباه بزرگی است. سفید نباید پیادهٔ h را بگیرد، زیرا قبلاً نشان دادیم که پیادهٔ اضافی در چنین آخربازی‌هایی خود یک مانع برای دفاع محسوب می‌شود چون از پات جلوگیری می‌کند.

2. ...♔g1

3.♕g4+

حتی در اینجا هم، سفید باید مراقب باشد. به عنوان مثال 3.♕e3? به سیاه امکان می‌دهد تا با

3. ... ♖×a3! 4.♔×a3 h5! 5.♕g3+ ♔f1 6.♔b2 h4

مساوی کند.

3. ...♔h2

4.♕d1!

حرکت برنده‌ای که تهدید 5.♕f1 و به دنبال آن 6.♘c4 را دارد. سیاه نمی‌تواند

4. ...♔g2 5.♘c4!

بازی کند و باید اسب را ازبین ببرد.

4. ...♖×a3

5.♔×a3 ♔g2

اگر پیادهٔ سیاه قبلاً تا h5 یا h4 پیشروی کرده بود، بازی مساوی بود درحالیکه اکنون سفید بی مشکل به پیروزی می‌رسد.

6.♕g4+ ♔h2

7.♕f3 ♔g1

8.♕g3+ ♔f1

9.♔b3 h5

درصورت

9. ...♔e2 10.♕g2 ♔e1 11.♔c2!

سفید می‌برد.

10.♔c2 h4

11.♕g4 h3

12.♔d2 h2

13.♕f3 ♔g1

14.♔e2!

سفید به پیروزی می‌رسد.

با این مثال به بحث آخر بازی‌های وزیر خاتمه می‌دهیم. با بررسی چند نمونه از ممکنه‌های متعدد امیدواریم قادر به تشریح مبانی این آخر بازی شده باشیم. برای مطالعهٔ بیشتر خواننده می‌تواند به کتاب‌های اختصاصی آخر بازی مراجعه کند یا به بررسی بازی‌هایی بپردازد که دربرگیرندهٔ مطالب آموزشی باشند. فقط از طریق یک بررسی همه جانبه می‌توان امیدوار به درک کامل شاخه‌های متنوع این آخر بازی دشوار بود.

فصل ۴

آخر بازی رخ

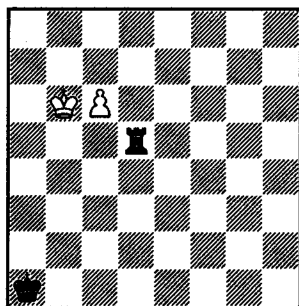
بی‌تردید در بین انواع آخـربازی‌ها، آخـربازی رخ عـمومیت بـیشتری دارد. احـتمالاً بـه هـمین دلیـل به بهترین وجه مورد بررسی قرار گرفته و با مـثالهای فراوانی از بازی عملی هـمراه است. اما بـا ایـن هـمه، دشوارترین بخش تئوری آخربازی به حساب می‌آید و از میان متخصصان پـیشرو تـنها تـنی چـند بـه فـهم همه‌جانبه‌ای از آن رسیده‌اند. بهترین استادان بزرگ جهان هم برای کسب مهارت در آخربازی رخ ناگزیر به کار شاق پرداخته‌اند. درمورد کاپابلانکا گفته می‌شود که در سالهای آغازین، قبل از آنکه به مهارت شایانی در این زمینه دست یابد بیش از هزار آخربازی رخ را به طور جامع تجزیه و تحلیل کرده بود.

نظر به مطالب بالا، درک صحیح این نوع آخربازی اهمیت زیادی دارد. همانند آخربازی وزیـر، در آخـر بازی رخ، میدان امکانات وسیع است اما طبقه‌بندی و ارزیـابی آن سـاده‌تر است. در ایـن قـسمت تـعداد محدودی پوزیسیون که پایهٔ آخر بازی رخ هستند به خواننده عرضه می‌شوند.

رخ درمقابل پیاده(ها)

رخ معمولاً از یک پیاده مـی‌برد امـا اسـتثناءهای فراوانی وجود دارند، به خصوص هنگامی که نتوان شاه را به سرعت لازم پیش آورد و رخ ناگزیر باید به تنهایی پیاده را متوقف کند. گاه گاه، حتی استثناءهایی وجود دارند که در آنها پیاده از رخ قویتر است بـا نـمونه‌ای کلاسیک آغاز می‌کنیم.

(۱۱۳)



ف. ساودرا ۱۸۹۵

این پوزیسیون در یک بازی کـه در سـال ۱۸۹۵ انجام شد و بـه تسـاوی انـجامید، روی نـمود. پس از بازی، ساودرا نشان داد که سـفید مـی‌توانـد از مسـیر خیال‌انگیز زیر به پیروزی برسد :

1.c7 ♖d6+

این حرکت اجباری است، زیرا d8 و c5 برای رخ غیرقابل دسترس‌اند. بدین لحاظ چند حرکت بعدی به آسانی قابل فهم است.

2.♔b5 ♖d5+
3.♔b4 ♖d4+
4.♔b3 ♖d3+
5.♔c2!

فقط الآن سفید می‌تواند شـاهش را بـه سـتون c

ببرد، زیرا انجام ♖d1 ... .5 ناممکن است. بازی خاتمه یافته به نظر می‌رسد، اما هنوز سیاه ادامه می‌دهد.

5. ... ♖d4

6.c8=♖!

6.c8=♕ ♖c4+! 7.♕×c4 پات است.

اکنون تهدید سفید ♖a8 .6 مات است، بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

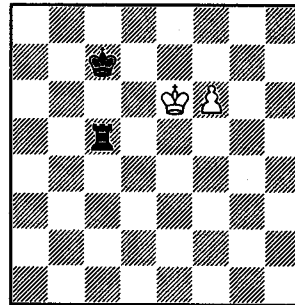
6. ... ♖a4

7.♔b3

و سفید یا رخ می‌گیرد یا اجباراً با ♖c1 .8 مات می‌کند. یک پوزیسیون باشکوه با زیبایی کلاسیک!

در بررسی زیر همان ایده منتها به شکل بغرنج‌تر توسط سلسنیف ارائه می‌شود :

(۱۱۴)



سفید بدین گونه می‌برد :

1.f7 ♖c6+ 2.♔e5!

اما

2.♔e7 ♖c1! 3.f8=♕ ♖e1+

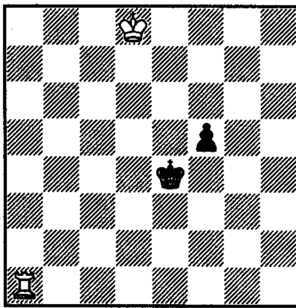
و ♖f1+ ... .4 به مساوی می‌رسد.

2. ... ♖c5+ 3.♔e4 ♖c4+ 4.♔e3 ♖c3+ 5.♔f2! ♖c2+ 6.♔g3 ♖c3+ 7.♔g4 ♖c4+ 8.♔g5 ♖c5+ 9.♔g6 ♖c6+ 10.♔g7

و سفید حرکت بعد وزیر می‌کند.

اما همان‌گونه که پیشتر گفته شد این رویدادها، نادر محسوب می‌شوند. پوزیسیون‌هایی که در آنها رخ بتواند پیاده را متوقف کند مفیدترند، سؤال اصلی این است آیا آنها برنده‌اند یا خیر. چنین پوزیسیون‌هایی هنگامی پدید می‌آیند که پیاده توسط شاه حمایت شود و نتوان آن را بلافاصله با شاه مقابل متوقف کرد. با یک نمای نمونه‌وار آغاز می‌کنیم:

(۱۱۵)



بدیهی است که رخ به تنهایی نمی‌تواند بازی را به برد برساند، اما آیا شاه سفید با ورود به موقع می‌تواند پیاده را از وزیر شدن بازدارد؟ اگر حرکت‌ها را محاسبه کنیم پاسخ به این سؤال تا حدّی آسان خواهد بود. شاه سفید به منظور متوقف ساختن پیاده، باید به g2 (یا e2 اگر شاه سیاه در ستون g باشد) برسد. برای این کار او به ۶ حرکت نیاز دارد، درحالیکه ۵ حرکت برای سیاه کافی است تا به پوزیسیونی که شاهش در e2 و پیاده‌اش در f2 باشد برسد. از این مطالب می‌توان نتیجه گرفت که سفید فقط درصورتی که نوبت حرکت با او باشد به پیروزی می‌رسد، بدین گونه :

1.♔e7

سیاه درصورت حرکت با

1. ...f4 2.♔e7 f3 3.♔f6 f2 4.♔g5 ♔e3 5.♔g4 ♔e2

مساوی می‌کند.

1. ...f4
2.♔f6 f3

در اینجا اگر سیاه شاه یا پیاده‌اش را حرکت بدهد تفاوت نمی‌کند.

3.♔g5 f2
4.♔g4 ♔e3
5.♔g3 ♔e2
6.♔g2

سفید به پیروزی می‌رسد.

البته پوزیسیون‌ها همیشه این قدر واضح نیستند. دیدیم که شاه سفید باید از سمت مخالف شاه دشمن نزدیک شود، تا راهش مسدود نگردد. سیاه گهگاه با جلوگیری از نزدیک شدن شاه دشمن می‌تواند زمان با ارزشی به دست آورد که این می‌تواند روش دفاعی مؤثری باشد.

به عنوان مثال، اگر نمودار ۱۱۵ را با قرار دادن شاه سفید در **c7** ایجاد کنیم، سفید درصورت حرکت به پیروزی نمی‌رسد، حتی اگر چه از نظر تئوریک برای رساندن شاه، به **g2** فقط احتیاج به پنج حرکت باشد. دلیل، آن است که شاه سیاه می‌تواند سفید را به ازدست دادن زمان مجبور کند، بدین گونه :

1.♔d6 f4 2.♖a4+

یا 2.♔e6 f3،

2.♔c5 f3 3.♔c4 f2 4.♔c3 ♔e3

2. ...♔e3 3.♔e5 f3 4.♖a3+ ♔e2
5.♔e4 f2 6.♖a2+ ♔e1 7.♔e3
f1=♘+!

و سیاه مساوی می‌کند. یا

1.♖e1+ ♔d4 2.♖f1 ♔e4 3.♔d6
f4 4.♔e6

یا

4.♔c5 f3 5.♔c4 ♔e3 6.♔c3 f2

4. ...f3 5.♔f6 ♔e3 6.♔g5 f2 7.♔g4

♔e2

که باز مساوی می‌شود.

اگر شاه سفید در بخش نامناسب باشد، برای پیروز شدن باید به همان نسبت به خانهٔ وزارت نزدیکتر باشد. به عنوان مثال، اگر در نمودار ۱۱۵، شاه را در **c6** قرار دهیم، سفید با

1.♔c5 f4 2.♔c4 ♔e3

به پیروزی می‌رسد یا

2. ...f3 3.♖e1+ و 4.♔d3

3.♔c3 ♔e2

یا

3. ...f3 4.♖e1+ ♔f2 5.♔d2 ♔g2
6.♔e3 f2 7.♖e2

4.♔d4 f3 5.♖a2+

و سپس 6.♔e3.

هنوز تمام امکان‌های نمودار ۱۱۵ را مورد بررسی قرار نداده‌ایم. به جای جابه‌جا کردن شاه سفید، رخ را در **d1** قرار می‌دهیم و نوبت حرکت را به سفید واگذار می‌کنیم. ادامهٔ طبیعی، تولید اشکال می‌کند، زیرا پس از

1.♔e7 f4 2.♔f6 f3 3.♔g5 f2
4.♔g4 ♔e3 5.♔g3 ♔e2

به رخ سفید حمله می‌شود، بنابراین بازی مساوی است.

به منظور پیروزی در این پوزیسیون، سفید باید نخست محل استقرار رخ‌اش را با **1.♖e1+ ♔d4!** بهبود بخشد اگر

1. ...♔f3 2.♖f1+ ♔g4 3.♔e7 f4
4.♔e6 f3 5.♔e5 ♔g3 6.♔e4 f2
7.♔e3

و سفید می‌برد.

2.♖f1! ♔e4

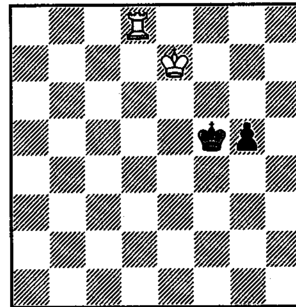
و فقط الآن **3.♔e7!**،

3. ...f4 4.♔f6 f3 5.♔g5 ♔e3 6.♔g4 f2 7.♔g3

به برد می‌رسد.

عملاً، پوزیسیون‌ها هنگامی که رخ نه در عرض اول بلکه کنار شاه در پشت پیاده قرار گرفته باشد پدید می‌آیند. چنین پوزیسیونی را بررسی می‌کنیم :

(۱۱٦)



م. اویوه ۱۹۳۴

سفید راه‌های مختلفی برای برد دارد، بنابراین ما یکی از آنها را به عنوان شاخهٔ اصلی‌مان انتخاب می‌کنیم :

1.♔d6

گزینه‌های دیگر عبارتند از **الف** :

1.♖f8+ ♔e4 2.♔f6

یا

2.♖g8 ♔f4 3.♔f6 g4 4.♔g6 g3 5.♔h5

2. ...g4 3.♔g5 g3 4.♔h4 g2 5.♖g8 ♔f3 6.♔h3

می‌برد.

ب : **1.♖g8** یا نخست 1.♔f7.

1. ...g4 2.♔f7! ♔f4 3.♔g6 g3 4.♔h5 ♔f3 5.♔h4

با یک برد آسان.

1. ...g4

اگر سیاه سعی کند تا از پیشروی شاه با 1. ... ♔e4 جلوگیری کند، سفید پس از 2.♖g8 ♔f4 3.♔d5 به پیروزی می‌رسد.

2.♔d5 ♔f4

3.♔d4 ♔f3

درصورت 3. ...g3 4.♖f8+ و 5.♔e3 سفید می‌برد.

4.♔d3 g3

یا

4. ...♔f2 5.♖f8+ ♔g2 6.♔e2

5.♖f8+ ♔g2

6.♔e2 ♔g1

7.♔f3 g2

8.♖g8 ♔h1

9.♔f2!

سفید می‌برد.

اما، اگر قرارگاه رخ سفید را تغییر دهیم ممکن است ارزیابی‌مان از این پوزیسیون تغییر کند. مثلاً باوجود رخ در a6، سفید به هیچ وجه نمی‌تواند به پیروزی برسد، زیرا رخ به طرز نامناسبی در عرض ششم مستقر گردیده است. هر دو ادامهٔ

1.♖f6+ ♔e4!

رخ، شاه خودی را بلوکه می‌کند و باید با **2.♖g6 ♔f4 3.♔f6** یک تمپ بدهد، اگر 3.♔e6 g4 4.♔d5 g3 5.♔d4 ♔f3 مساوی می‌کند، **3. ...g4**، رخ بار دیگر مانع نزدیک شدن شاهش از طریق g6 می‌شود، یا

2.♔d6 g4 3.♔c5 g3 4.♖g6 ♔f3 5.♔d4 g2

به مساوی ختم می‌شوند.

اگر به جای حرکت قبلی **1.♔f7** بازی شود.

1. ...g4 2.♔g7 g3 3.♔h6 ♔f4 4.♔h5 g2

و **5. ...♔f3** بازی مساوی است، یا

1.♔d6 g4 2.♔d5 g3 3.♔d4 g2!

(حرکت‌های شاه، منجر به شکست می‌شدند)، از آن جاکه رخ نمی‌تواند به g6 برود پس از

4.♖a1 ♔f4 5.♔d3 ♔f3

سیاه مساوی می‌کند.

تلاش نهایی سفید با

1.♖a5+ ♔f4 2.♔f6

است، اما با این وجود سیاه با

2. ...g4 3.♖a4+ ♔f3 4.♔f5 g3 5.♖a3+ ♔f2 6.♔f4 g2 7.♖a2+ ♔f1 8.♔f3 g1=♘+!

مساوی می‌کند. همان گونه که بعداً خواهیم دید این آخربازی به برد نمی‌رسد. اما، اگر در پوزیسیون نمودار، شاه سفید را در f7 قرار دهیم، رخ سفید هرکجا که باشد به پیروزی می‌رسد. خواننده خود می‌تواند این را بررسی کند.

سرانجام می‌پردازیم به یک بررسی بسیار جالب از رتی:

(۱۱۷)

ر. رتی ۱۹۲۸

رخ باید عقب بنشیند، به دلیل آنکه

(یا h4) 1.♖a4 در مقابل

1. ...e4 2.♖a5+ ♔f4 3.♔e6 e3 4.♖e5 ♔f3 5.♔d5 e2 6.♔d4 ♔f2

ناکام می‌ماند، بازی مساوی است، زیرا سفید یک تمپ عقب است.

1.♖e2(e3)!!

این عقب‌نشینی بدون تجزیه و تحلیل جامع پوزیسیون نه فقط شگفت‌آور، بلکه حتی غیرقابل درک است.

1.♖e1 منطقی‌تر به نظر می‌رسد، زیرا پس از

1. ...e4 2.♔e7 ♔f4 3.♔d6 e3 4.♔d5 ♔f3 5.♔d4 e2 6.♔d3

سفید به آسانی می‌برد. اما سیاه با !2. ...♔e5 دفاع زیرکانه‌تری دارد که هم !3.♔f7 ♔f5 و هم !3.♔d7 ♔d5 برای سفید پیشرفتی دربر ندارد. بنابراین او باید رخ‌اش را حرکت دهد زیرا نمی‌تواند به دلیل 3. ...e3 ستون e را ترک کند، 3.♖e2 اجباری است (3.♖e3 هم تبدیل به آن میشود). اما اکنون سیاه می‌تواند 3....♔d4 یا 3....♔f4 بازی کند،

4.♔e6 e3 5.♔f5 ♔d3!

و سیاه برای کسب تساوی یک تمپ حیاتی می‌گیرد.

به عبارت دیگر، همان‌گونه که حرکت متن نشان داد، !2. ...♔e5 سفید را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد.

1. ...e4

1. ...♔f4 2.♖e1 e4 3.♔e6، یا در اینجا 2. ...♔f5 3.♔e7 به سادگی به برد می‌رسد.

2.♖e1!

فقط الآن رخ به عرض اول می‌رود.

2. ...♔e5

3.♔e7!

اکنون این سیاه است که در وضعیت اکراهی است و باید به شاه سفید راه بدهد. ?3.♔g6 همه چیز را خراب می‌کرد زیرا

3. ...♔f4! 4.♔h5 e3 5.♔h4 ♔f3

مساوی می‌کند.

3. ...♔d4

یا

3. ...♔f4 4.♔d6 e3 5.♔d5

4.♔f6 e3

5.♔f5 ♔d3

6.♔f4 e2

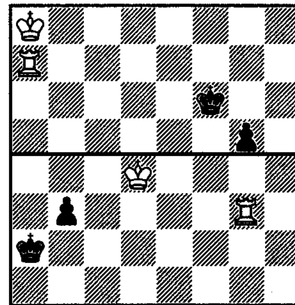
7.♔f3

سفید به پیروزی می‌رسد.

یکی از بهترین بررسی‌ها با این مقدار قوا. این اندازه ظریف اندیشی در چنین نماد ساده‌ای حیرت‌انگیز است.

قبل از آنکه به این بخش خاتمه دهیم، دو پوزیسیون سودمند در نمودار ۱۱۸ را بررسی می‌کنیم.

(۱۱۸)



در پوزیسیون بالایی، سفید با یک مانور قابل توجه که اغلب در چنین آخربازی‌هایی روی می‌نماید به پیروزی می‌رسد:

1.♖a5!

پیاده بدون کمک شاه که هم اینک از یک سمت آن بریده شده نمی‌تواند به عرض سوّم برسد. سفید از این قضیه بهره‌برداری می‌کند. او نباید ادامهٔ زیر را بازی کند:

1.♔b7? ♔e5! 2.♔c6 g4 3.♖g7

یا

3.♔c5 g3 4.♔c4 ♔e4! 5.♖g7 ♔f3 6.♔d3 g2 7.♔d2 ♔f2 8.♖f7+ ♔g3!

3. ...♔f4 4.♔d5 g3 5.♔d4 ♔f3 6.♔d3

اگر **6. ...g2**, 6.♖f7+ ♔e2! و سیاه مساوی می‌کند.

1. ...♔g6

پیاده را نمی‌توان پیش راند، زیرا سیاه پس از

1. ...g4 2.♔b7 g3 3.♖a3!

بازنده می‌شود، و حتی اگر پیاده به عرض سوّم نرود شاه برای همیشه بریده می‌ماند.

اینک سیاه قصد دارد شاهش را بالا بیاورد، اما این کار وقت زیادی می‌برد که سفید از آن برای پیشروی شاه خود استفاده می‌کند.

2.♔b7 ♔h5

3.♔c6 ♔g4

سیاه باید برای جلوگیری از پیشروی شاه سفید زمان بیشتری ازدست دهد، چون 3. ...♔h4 بلافاصله درمقابل

4.♔d5 g4 5.♔e4 g3 6.♔f3

به شکست می‌انجامد.

4.♔d5 ♔f3

4. ...♔f4 5.♔d4 g4 6.♔d3 ♔f3 7.♖f5+

5.♔e5!

این ادامه از **5.♔d4 g4** به مراتب ساده‌تر است که سفید در آن صورت باید از دام رو نهفته دوری کند:

6.♔d3? g3 7.♖f5+ ♔g4! 8.♖f8

8.♖f1 g2 9.♖a1 ♔f3

8. ...g2 9.♔e2 g1=♘+!

سفید باید در عوض، 6.♖a3+! ♔f4 بازی کند،

6. ... ♔f2 7.♔e4

7.♔d3 ♔f3 8.♔d2+ ♔f2 9.♖a8 g3 10.♖f8+

و به دنبال آن 11.♔e2 به برد می‌رسد.

5. ...g4

6.♖a3+

با بردی آسان.

خواننده باید ایدهٔ استفاده از رخ عرض پنجم، به منظور بریدن شاه دشمن را به خاطر بسپارد.

پوزیسیون پایین نمودار ۱۱۸، به رغم این که نوبت حرکت با سفید است، مساوی است. دلیل آن، پوزیسیون نامطلوب رخ سفید است. مثلاً اگر رخ در g8 بود، سفید با

1.♔c3 b2 2.♖a8+ ♔b1 3.♖b8 ♔a1 4.♔c2!

به پیروزی می‌رسید.

بازی از وضعیت نمودار ممکن است بدین‌گونه ادامه یابد:

1.♔c3 b2

2.♖g2

2.♖g8 b1=♘+! مساوی می‌شود.

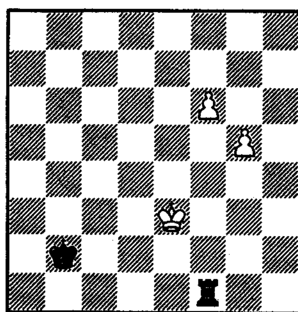
2. ...♔a1

3.♖xb2

پات.

اگر سفید دو پیاده داشته باشد همه چیز بستگی به نحوهٔ استقرار مهره‌ها دارد. اگر پیاده‌ها پیشرفته باشند و توسط شاه حمایت شوند، بازی بیشتر به برد می‌رسد، اما اگر بلوکه باشند، رخ می‌برد. چند نمونه را بررسی می‌کنیم:

(۱۱۹)



تاراش – یانوفسکی ۱۹۰۷

این پوزیسیون آموزنده در یک تورنمنت مهم ایجاد شد.

سفید پیاده‌های روندهٔ نیرومندی دارد امّا آنها هنوز به حمایت شاه نیاز دارند، وگرنه سیاه به سادگی با 1....♖f5 ، 2. ... ♖xg5 و 3. ... ♖f5 تار و مارشان می‌کند. از همین رو سفید باید توسط شاهش از پیاده‌ها حمایت کند، امّا با دقّت.

1.♔d4!

به پیروی از قواعدی که پیشتر گفته شد، سفید در حالیکه از نزدیک شدن شاه سیاه جلوگیری می‌کند، شاهش را جلو می‌برد. سیاه درصورت داشتن نوبت حرکت به سادگی مساوی می‌کرد:

1. ...♔c3 2.♔e4 ♔c4 3.♔e5 ♖g1 4.f7

(درصورت ♔d5 4.♔f5 سیاه می‌بردا)

4. ...♖xg5+ 5.♔e4 (5.♔e6 ♖g6+) 5. ...♖g1 6.♔e5

مساوی.

1. ...♔b3

سیاه باید با حداکثر سرعت شاهش را به پیاده‌ها نزدیکتر کند. حرکت‌های رخ بی‌فایده‌اند، مثلاً پس از:

1. ...♖f5 2.♔e4! ♖xg5 3.f7 ♖g4+ 4.♔e3 ♖g3+ 5.♔f2

سفید می‌برد.

2.♔e5

مایزلیس بعداً نشان داد که !2.♔d5، کار سفید را آسانتر می‌کرد. شاه سیاه از c4 دور نگه داشته می‌شود و 2. ... ♖f5+ درمقابل

3.♔e6 ♖×g5 4.f7

بازنده می‌شود. پس از:

2. ... ♔c3 3.♔e6 ♔d4 4.f7

یا در همین ادامه

3. ... ♖e1+ 4.♔f7 ♔d4 5.g6 ♔e5 6.♔g7!

سفید به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♔c4

3.g6

به نظر مایزلیس ادامهٔ نیرومندتری وجود دارد: 3.♔e6! ♖e1+ (زیرا تهدید 4.f7 وجود داشت)

4.♔f7 ♔d5 5.g6

تهدید 6.g7 است و پس از 5....♔e5 یا 5....♖g1 6.♔g7! و 7.f7 سفید می‌برد.

3. ... ♖e1+

4.♔d6

اما ادامهٔ

4.♔f5 ♔d5! 5.f7 ♖f1+

و 6. ... ♔e6 که به مساوی می‌انجامد خوب نیست، به همین گونه است :

5.g7 ♖f1+ 6.♔g6 ♖g1+ 7.♔f7 ♔e5 8.♔e7 ♖g2

4. ... ♖g1!

در بازی اصلی، یانوفسکی ادامهٔ ضعیفتر

4. ... ♖d1+ 5.♔e7 ♖e1+ 6.♔f7

را بازی کرد و مجبور به قبول شکست شد. از سوی دیگر، حرکت متن مسائل جالبی را مطرح می‌کند.

5.g7

تنها حرکت، زیرا سیاه پس از

5.f7 ♖×g6+ 6.♔e5 ♖g5+ 7.♔e4 ♖g1!

مساوی می‌کند.

5. ... ♔d4

این حرکت از 6.f7 که در آن صورت سیاه با !6....♖g6+ و 7....♖×g7 مساوی می‌کند جلوگیری می‌نماید. اکنون سفید نمی‌تواند با

6.♔e6 ♔e4 7.♔f7 ♔f5

یا 6.♔e7 ♔e5 به پیروزی برسد.

6.♔c6!

تهدید 7.f7 است. اکنون درصورت 6....♖g6 7.♔b5 سفید می‌برد.

6. ... ♔c4

7.♔d7!

سفید از این نکته که سیاه نمی‌تواند 7....♔e5 بازی کند بهره‌برداری می‌کند. در عوض، 7.♔b6 پس از:

7. ... ♖g6! 8.♔a5 (8.♔c7 ♔d5 9.♔d7 ♔e5) 8. ... ♖g5+ 9.♔a4 ♖g1 10.♔a3 ♔c3 11.♔a2 ♖g2+

فقط منجر به تساوی می‌شد.

7. ... ♔d5

8.♔e8

و اکنون نمی‌توان مانع 9.f7 شد.

8. ... ♔e6

9.f7 ♖a1

آخرین تلاش، تهدید مات است.

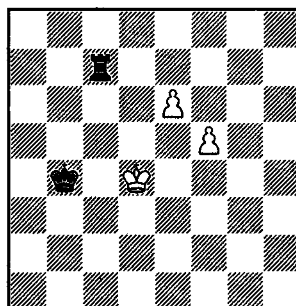
10.f8=♘+!

و متعاقباً 11.g8=♕ می‌برد.

این مثال نشان می‌دهد که گاهی در موقعیت‌های به ظاهر نومیدکننده، رخ درمقابل پیاده‌های پیشرفته

از شانس‌های دفاعی بالایی برخوردار است. پوزیسیون بعدی ما مؤید این مطلب است.

(۱۲۰)
سیاه



ه. کیدانسکی ۱۹۱۴

در مقایسه با مثال قبلی، شاه سیاه در اینجا آرایش مطلوبتری دارد، در حالیکه رخ پوزیسیون غیرفعالتری دارد و قادر به جلوگیری از تهدید f6 نیست بنابراین اولین وظیفهٔ سیاه، بهبود پوزیسیون رخ هست.

1. ... ♖c1!

به عقیدهٔ کوپایف ادامهٔ

1. ... ♖c4+! 2.♔e5 (2.♔d5 ♖c5+ 3.♔d6 ♖×f5! یا 2.♔d3 ♖c3+ 3.♔e2? ♖c8! و 4. ... ♔c5) 2. ... ♔c5 3.e7 ♖c1

که واریاسیون اصلی را به ما عرضه می‌کند، ساده‌تر است.

2.e7

این حرکت، مسائل دفاعی بیشتری ایجاد می‌کند، در حالیکه 2.♔d5 پس از

2. ... ♖f1 3.♔e5 ♔c5

یا در اینجا

3.e7 ♖×f5+ 4.♔d4 ♖f1!

بی‌خطر است.

پاسخ به 2.f6 هم آسانتر است. سیاه با

2. ... ♖d1+ 3.♔e5 ♔c5 4.f7 (4.e7 ♖e1+ و 5. ... ♔d6) 4. ... ♖e1+

5.♔f6 ♖f1+ 6.♔e7 ♔d5 7.♔d7 ♖f6

مساوی می‌کند.

2. ... ♖d1+

3.♔e5 ♔c5

4.♔e6

باز هم 4.f6 ♖e1+ و 5. ... ♔d6 به یک مساوی آسان می‌انجامد، همچنین

4.♔f6 ♖e1 5.♔f7 ♔d6 6.e8=♛ (6.f6 ♔d7 7.♔f8 ♖e6) 6. ... ♖×e8 7.♔×e8 ♔e5

مساوی است.

4. ... ♖e1+

5.♔d7 ♖d1+

6.♔c7

درصورت 6.♔e8 ♖f1 شاه باید به ستون d بازگردد، و یا

6.♔c8 ♖e1 7.f6 ♔d6 8.♔d8 ♖a1!

که مساوی است.

6. ... ♖e1

7.f6 ♖e6!

تنها حرکت که از تهدید

8.♔d7 ♖d1+ 9.♔e8 و 10.f7

جلوگیری می‌کند.

8.♔d7 ♖d6+

9.♔c8

9.♔e8 ♖×f6 خوب نیست. اکنون سفید به 9. ... ♖e6? 10.f7 که می‌برد، امیدوار است. اما سیاه یک حرکت قویتر دارد.

9. ... ♖c6+

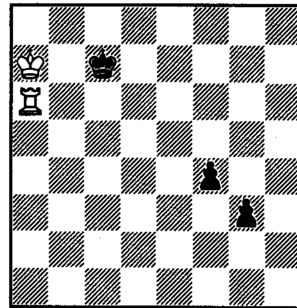
10.♔b7 ♖b6+

11.♔a7 ♖e6!

و مساوی قطعی است، زیرا سفید نمی‌تواند از 12. ... ♔d6 و 13. ... ♖×e7 جلوگیری کند.

قبلاً دیدیم که اگر پیاده‌های پیشرفتهٔ دور توسط شاه حمایت نشوند می‌توان آنها را با رخ خنثی کرد یا گرفت. این یک مثال دیگر است:

(۱۲۱)



سیاه درصورت حرکت به سادگی با 1. ... f3 یا 1. ... g2 می‌برد، اما اگر حرکت با سفید باشد رخ می‌تواند به تنهایی پیاده را نابود کند:

1.♖g6! ♔d7 2.♖g4 g2

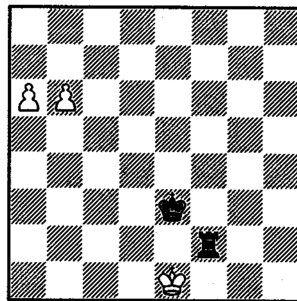
یا 2. ... ♔e6 3.♖×f4 و 4.♖g4.

3.♖×g2 ♔e6 4.♖g5! ♔f6 5.♖a5

با بردی آسان، زیرا پیاده هرگز نمی‌تواند حرکت کند.

همانند مثال بعدی ما، هنگامی که شاه در حاشیهٔ صفحه بریده شود ولی پیاده‌ها پیش رفته باشند، پوزیسیون‌های بسیار جالبی به وجود می‌آیند.

(۱۲۲)



ج. موراوِک ۱۹۲۴

درصورت حرکت سفید، پوزیسیون سیاه نومیدکننده به نظر می‌رسد زیرا پیاده‌ها را نمی‌توان متوقف کرد. اما سیاه با بهره‌گیری از وضعیت نامطلوب شاه سفید که نمی‌تواند از تهدیدهای دائم مات بگریزد، خود را نجات می‌دهد.

1.b7

پس از

1.a7 ♖a2! 2.♔d1 (2.♔f1 ♔f3) 2. ... ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1 ♖a6! 5.b7 ♖b6+ 6.♔c1 ♖h6! 7.♔d1 ♔d3 8.♔e1 ♔e3 9.♔f1 ♔f3 10.♔g1 ♖g6+ 11.♔f1 ♖h6

سفید نمی‌تواند از تهدیدهای ماتی بگریزد. یک مساوی شگفت‌آور!

1. ... ♖h2!

تنها خانهٔ رخ. 1. ... ♖b2 درمقابل

2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.a7 ♖h2 (4. ... ♖a2 5.b8=♕!) 5.♔d1 ♔d3 6.♔e1 ♔e3 7.♔f1 ♔f3 8.♔g1 ♖g2+ 9.♔h1

به شکست می‌انجامد. یا

1. ... ♖a2 2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.b8=♕ ♖a1+ 5.♕b1

که سفید می‌برد.

2.♔f1

در صورت

2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1

سیاه می‌تواند با ادامه‌های زیر به تساوی برسد:

4. ... ♖b2+ 5.♔a1 ♖b6 6.a7 ♖a6+ 7.♔b1 ♖b6+ 8.♔c1 ♖h6!

یا

4. ... ♖h1+ 5.♔a2 ♖h2+ 6.♔a3 ♖h1 7.♔a4 ♔c4 8.♔a5 ♔c5

شاه باید برگردد.

2. ...♔f3

3.♔g1 ♖g2+

ادامهٔ

3. ...♖b2? 4.a7 ♖b1+ 5.♔h2 ♖b2+ 6.♔h3 ♖b1 7.b8=♕ ♖h1+ 8.♕h2

که سفید می‌برد خوب نیست اما 3. ... ♖h8 هم امکان‌پذیر است.

4.♔h1 ♖g8

5.a7 ♖h8+

6.♔g1 ♖g8+

7.♔f1 ♖h8

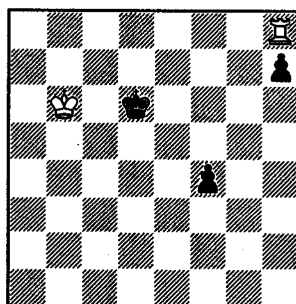
و سفید نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد، مثلاً:

8.♔e1 ♔e3 9.♔d1 ♔d3 10.♔c1 ♔c3 11.♔b1 ♖h1+ 12.♔a2 ♖h2+ 13.♔a3 ♖h1 14.♔a4 ♔c4 15.♔a5 ♔c5 16.♔a6? ♖a1

مات، بنابراین شاه باید بازگردد.

هنگامی که پیاده‌ها منفرد هستند، رخ معمولاً می‌بَرد مگر آنکه زیاد پیشرفته باشند. نمودار ۱۲۳ یک پوزیسیون آموزنده از یک بازی واقعی است.

(۱۲۳)



لنر ـ روچیلد ۱۸۸۱

بازی اصلی، بدین گونه ادامه پیدا کرد:

1.♖xh7? ♔d5! 2.♖f7 ♔e4 3.♔c5 f3 4.♔c4 ♔e3 5.♔c3 f2 6.♔c2 ♔e2 7.♖e7+ ♔f3! $\frac{1}{2}$-$\frac{1}{2}$

اولین حرکت سفید یک خطای جدّی بود زیرا پیادهٔ خطرناک، پیادهٔ f است نه پیادهٔ h. او می‌توانست بدین گونه به پیروزی برسد:

1.♖f8!

1.♖d8+ ♔e5 2.♔c5 هم به همان نتیجه می‌رسد.

1. ...♔e5

2.♔c5 ♔e4

پس از

2. ...h5 3.♖e8+ ♔f5 4.♔d4 h4

ساده‌ترین طریق برد 5.♔d3 و 6.♔e2 است.

3.♔c4 ♔e3

4.♔c3 h5

درصورت

4. ...f3 5.♖e8+ ♔f2 6.♔d2 h5 7.♖h8 ♔g2 8.♔e3

و سپس 9.♖g8+ سفید به آسانی می‌برد.

5.♖e8+ ♔f2

6.♔d2

6.♖h8 اتلاف وقت است چون پس از 6....♔e2 سفید بار دیگر باید 7.♖e8+ بازی کند، زیرا 7.♖xh5 f3 مساوی می‌شود.

6. ...h4

7.♖h8 ♔g3

8.♔e2 h3

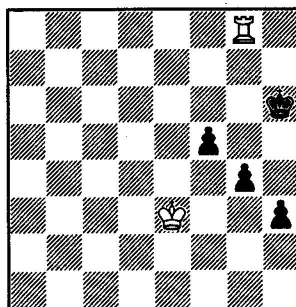
9.♖g8+

و **10.♔f2** به یک برد آسان دست می‌یابد.

آخر بازی‌های رخ درمقابل سه پیاده یا بیشتر در حوزهٔ آخر بازی‌های عملی قرار دارند. بررسی موردی که رخ همانند نمودار بعدی بر سه پیادهٔ متّصل برتری

دارد خالی از فایده نیست.

(۱۲۴)



ه. لنر ۱۸۸۷

در این پوزیسیون سیاه درصورت حرکت در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و به سرعت می‌بازد، مثلاً **1....♔h7** یا

1. ... ♔h5 2.♔f4 ♔h6 3.♔×f5

2.♖g5 ♔h6 3.♖×f5 h2 4.♖f1 g3 5.♔f3

اما ظاهراً سفید درصورت حرکت نمی‌تواند اقدام قاطعی انجام دهد، زیرا پس از

1.♔f4 ♔h7 2.♖g5 ♔h6

نمی‌تواند به دلیل ...h2 .3 پیادهٔ f را بگیرد. اگر با

3.♖g8 ♔h7 4.♖a8

ادامه دهد سیاه **!♔g7 ... .4** بازی می‌کند. اما درصورت

4. ... ♔g6 5.♖f8! ♔h6 6.♖f6+

و 7.♖×f5 سفید می‌برد.

5.♖a6 ♔f7!

ادامهٔ

5. ... ♔h7 6.♔g5! ♔g7 7.♖a7+

و سپس 8.♔f4 و 9.♖a5 خوب نیست؛ 5....♔g8 یا ♔f8 ... .5 هم در برابر 6.♖a5 بازنده‌اند.

6.♖h6 ♔g7 7.♖h5 ♔g6 8.♖g5+

اگر

8.♖×f5 h2 9.♖g5+ ♔h6 10.♖g8 ♔h7

سیاه می‌برد.

8. ... ♔h6 9.♖g8 ♔h7 10.♖a8 ♔g7

و ما به نقطهٔ شروع بازمی‌گردیم.

سیاه باید مراقب باشد که رخ به f8 یا همان‌گونه که بعداً در بعضی از شاخه‌ها خواهیم دید به g8 نرسد.

با این حال به رغم همهٔ اینها، همان‌گونه که کوپایف در تجزیه و تحلیل زیبای زیر نشان می‌دهد، سفید درصورت حرکت به پیروزی می‌رسد:

1.♔e2

سفید قصد دارد یک تمپ بدهد و همان نمودار را که در آن نوبت حرکت با سیاه باشد ایجاد کند. همان‌گونه که خواهیم دید، سیاه نمی‌تواند از این کار جلوگیری کند، بنابراین در نمودار ۱۲۴ باید از هم اکنون سفید را درصورت حرکت هر یک از طرفین برنده دانست.

1. ... ♔h5

حرکت هیچ یک از پیاده‌ها مفید نیست.

2.♔f2 ♔h4

2. ... ♔h6 3.♔e3 نمودار ۱۲۴ را با حرکت سیاه به ما عرضه می‌کند و 2. ... f4 3.♖h8+ به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شود.

3.♖g7 f4

درصورت

3. ... ♔h5 4.♔e3 ♔h6 5.♖g8

سفید بار دیگر به هدف خود دست می‌یابد. حتی پوزیسیون فعلی مدتها مساوی تلقّی می‌شد، اما طرح برد کوپایف به اندازهٔ کافی متقاعدکننده است:

4.♖h7+ ♔g5

5.♔g1!

نکتهٔ ظریف این است. شاه سفید برای پیشگیری دائمی از پیشروی پیاده‌ها رهسپار h2 می‌شود. در آن

هنگام سیاه ناگزیر است f3... کند که سفید با ♔g3 کار را یکسره می‌کند.

5. ... ♔f5

ادامهٔ

5. ...f3 6.♔f2 ♔f4 7.♖f7+

و ♔g3 .8، برای سفید آسانتر است.

6.♔h2 ♔e4

حرکت قبلی هم بهتر نبود. پس از

6. ... ♔g5 7.♖f7!

یا

6. ... ♔e5 7.♖g7 ♔f5 8.♖g8!

سفید f3... .8 را اجباری می‌کند و درآن هنگام با ♔g3 .9 به راحتی می‌برد.

7.♖g7 ♔f3

8.♖g8!

وضع اکراهی! سیاه باید یک پیاده بدهد.

8. ... ♔e2

اگر

8. ...g3+ 9.♔×h3 ♔f2 10.♖a8

سفید می‌برد.

9.♖×g4 f3

10.♖e4+ ♔f1

11.♔g3

اما 11.♔×h3 f2 که مساوی می‌کند، خوب نیست.

11. ... f2

یا

11. ...h2 12.♔×h2 f2 13.♖f4

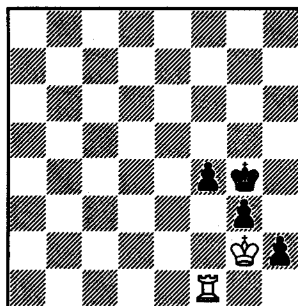
و 14.♔g2

12.♖f4

سفید می‌برد.

ما می‌توانیم از این قطعه بررسی زیبا نتایج گوناگونی بگیریم. سفید درمقابل سه پیادهٔ متّصل به پیروزی می‌رسد اگر شاهش نزدیک باشد و هیچ‌یک از پیاده‌ها از عرض چهارم جلوتر نیامده باشد. با رسیدن یکی از پیاده‌ها به عرض سوّم سیاه شانس‌های خوبی برای مساوی دارد و یک پیاده در عرض دوّم معمولاً سفید را وادار به جست و جوی تساوی می‌کند.

(۱۲۵)



به عنوان مثال در نمودار ۱۲۵ سیاه درصورت حرکت با

1. ...f3+! 2.♖×f3 h1=♕+ 3.♔×h1 ♔×f3 4.♔g1 g2

به پیروزی می‌رسد. سفید درصورت حرکت می‌تواند با **1.♔h1!** مساوی کند، زیرا **1. ...f3**،

1. ... ♔h3 2.♖f3

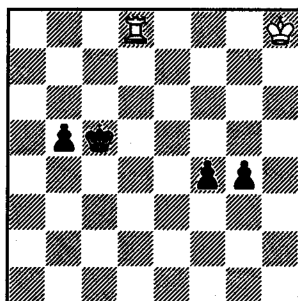
پس از

2.♖×f3 ♔×f3

پات است.

سرانجام می‌رسیم به یک بررسی جالب از رتی:

(۱۲۶)



ر. رتی ۱۹۲۹

از آنجا که شاه سفید از صحنهٔ عملیات دور است،

تنها امیدش مساوی است. بدین جهت او باید حداقل یکی از پیاده‌های خطرناک متصل را ازبین ببرد، اما مهمترین سؤال، تعیین آن پیاده است. راه حل رتی پاسخ ماست:

1.♖g8!

ممکنهٔ 1.♖f8 به طریق آموزندهٔ زیر بازنده می‌شود:

1. ...f3 2.♖f4 b4 3.♖×g4 b3 4.♖g1

(ادامهٔ 4.♖g5+ ♔d4 5.♖g4+ ♔e5! 6.♖g5+ درمقابل 5... ♔f4 ناکام می‌ماند اما در اینجا

5. ... ♔d3 6.♖b4 ♔c2 7.♖c4+ ♔d2 8.♖d4+ ♔e2 9.♖e4+

خوب نیست).

4. ...f2 5.♖f1 b2 6.♔g7 ♔d4 7.♔f6 ♔d3!

سیاه به پیروزی می‌رسد. تهدید 8... ♔e2 است و 8.♖b1 درمقابل 8... ♔c2 و 9. ...b1=♕ ناکام می‌ماند. ما به زودی تفاوت بین این شاخه و ادامهٔ اصلی را خواهیم دید.

1. ...g3

تنها شانس، زیرا سفید پس از

1. ...f3 2.♖×g4 و 3.♖f4

پیادهٔ f را می‌گیرد و

1. ... ♔d4 2.♖×g4 ♔e3 3.♖g5

منجر به گرفتن پیادهٔ b می‌شود.

2.♖g4 b4

3.♖×f4 b3

4.♖f1

تنها راه برای مراقبت از هر دو پیاده.

4. ...g2

5.♖g1 b2

6.♔g7 ♔d4

7.♔f6 ♔e3

باز هم تهدید، برد با 8... ♔f2 است، اما سفید در این حالت یک دفاع رضایتبخش دارد.

8.♖b1! ♔d3

9.♖g1!

مساوی.

سیاه نمی‌تواند شاهش را نزدیکتر بیاورد. در چنین وضعیتی باید حداقل چهار ستون بین پیاده‌ها فاصله باشد تا سفید بتواند مساوی کند.

می‌توانستیم پوزیسیون‌های جالبتری را نشان دهیم که در آنها رخ ناگزیر است در مقابل چندین پیاده بجنگد، اما با اینکار از مسیرمان دور می‌شدیم. در عوض می‌پردازیم به آخر بازی رخ و پیاده در مقابل رخ که شاید مهمترین بخش آخر بازی‌های ساده‌تر رخ باشد.

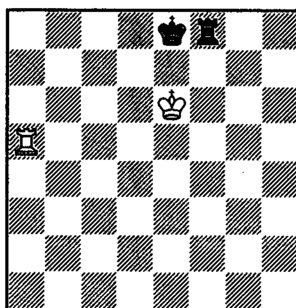
رخ و پیاده درمقابل رخ

پیشتر گفته شد که از میان آخربازی‌ها، آخر بازی‌های رخ متداولترین محسوب می‌شوند و از این رو سرفصل مهمّی از تئوری آخر بازی را تشکیل می‌دهند. به همین دلیل خواننده باید به این قسمت توجه بیشتری داشته باشد. درواقع ارائه بازی خوب در آخر بازی‌های رخ به رغم ظاهر ساده‌ای که دارند بسیار سخت است و اغلب دربرگیرندهٔ ظرافت‌هایی است که در نگاه اول به زحمت قابل تشخیص‌اند.

قبل از آنکه به طور مشروح به بررسی پوزیسیون‌های پایه بپردازیم، چند وضعیت استثنایی را که در آنها رخ حتی بدون وجود پیاده در صفحه از رخ می‌برد به اختصار بررسی می‌کنیم. البتّه این حالت فقط هنگامی روی می‌دهد که شاه در شبکهٔ ماتی قرار داشته باشد یا گرفتن اجباری رخ دربین باشد. به

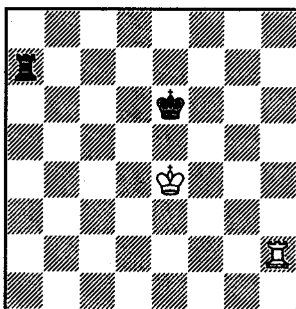
عنوان مثال در نمودار ۱۲۷، سیاه حتی درصورت انجام حرکت می‌بازد، زیرا باید رخ‌اش را برای جلوگیری از مات قربانی کند.

(۱۲۷)



سیاه همچنین در پوزیسیونی که شاه سفید در e6، رخ در a6 و شاه سیاه در e8 و رخ در f5 باشد شکست می‌خورد. سرانجام در نمودار ۱۲۸، سفید درصورت حرکت، با 1.♖h6+ و 2.♖h7+ رخ می‌گیرد.

(۱۲۸)



طبیعی است که این پوزیسیون‌های استثنایی معمولاً از ادامهٔ آخربازی‌های بغرنج‌تر پدید می‌آیند تا به خودی خود، (پوزیسیون ساودرا را ملاحظه کنید) اما ارزش فراگیری دارند.

به زودی درخواهیم یافت که حتی ساده‌ترین آخربازی‌ها می‌توانند بغرنج باشند، اما قبل از آن‌که به پوزیسیون‌های پیچیده‌تر بپردازیم باید این پوزیسیون‌های پایه را کاملاً بشناسیم. به همین دلیل بخش نسبتاً عمده‌ای از این کتاب، اختصاص به این آخربازی‌ها دارد. ممکن است بررسی این اصول پایه برای بسیاری از شطرنجبازان دلچسب نباشد اما این دانش لازمهٔ پیشرفت است.

معمولاً فقط هنگامی می‌توانیم از برد صحبت کنیم که شاه مدافع، روبه‌روی پیاده نباشد و شاه مهاجم نزدیک پیاده باشد. غیر از این، معمولاً ارائه هر رهنمود کلّی راجع به برد یا تساوی دشوار است، زیرا نتیجهٔ هر پوزیسیون غالباً با اندک تغییری در نحوهٔ استقرار مهره‌ها تغییر می‌کند. این موضوع فراگیری کامل پوزیسیون‌های پایه را برای خواننده حیاتی‌تر می‌کند، زیرا باید تغییرات جزیی مختلف را به خوبی درک کند.

حال، قبل از آنکه به پوزیسیون‌های خاص بپردازیم به دو نکتهٔ کلّی اشاره می‌کنیم که در بیشتر آخربازی‌های رخ به کار می‌آید.

اول، پیادهٔ رونده باید توسط شاه حمایت شود و شاه دشمن تا حدّ ممکن دور نگه داشته شود، معمولاً با استفاده از رخ در عرض یا ستون، شاه دشمن را می‌بریّم.

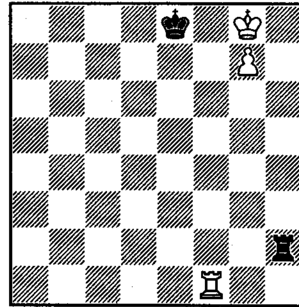
دوم، بهترین نحوهٔ استقرار رخ، پشت پیاده است، هم برای حمایت از پیشروی مؤثر آن، هم برای جلوگیری از پیشروی آن در عین حفظ حداکثر تحرک.

این قواعد مهم آخر بازی‌های رخ در صفحات بعد غالباً کاربرد می‌یابند.

با بررسی یک نمونهٔ کلاسیک، پوزیسیون لوسنا، با قدمت تقریباً ۵۰۰ سال، آغاز می‌کنیم.

این یک پوزیسیون برد تیپیک است که پیاده در عرض هفتم و شاه خودی مقابل آن قرار گرفته و شاه دشمن بریده شده است.

(۱۲۹)


لوسنا (؟) ۱۴۹۷ (؟)

برد با مانور مخصوص بعدی اجباری می‌شود:

1. ... ♔e7

2. ♖e1+

واضح است که رخ سیاه نباید ستون h را ترک کند چون رخ سفید کنترل آن را در دست می‌گیرد و اجازهٔ ♔h8 را می‌دهد. سفید با

2. ♖f7+ ♔e8 3. ♖f8+ ♔e7

به جایی نمی‌رسد، زیرا هنوز شاهش میخکوب است.

2. ... ♔d7

راه سریعتر برای باخت، 2. ... ♔f6 3. ♔f8 یا

2. ... ♔d6 3. ♔f8 ♖f2+ 4. ♔e8 ♖g2 5. ♖e7

و سپس 6. ♔f8 است.

3. ♖e4!

به زودی خواهیم دید که چرا رخ به اینجا می‌رود.

در عوض 3. ♔f7 بی‌فایده بود، زیرا پس از

3. ... ♖f2+ 4. ♔g6 ♖g2+ 5. ♔f6 ♖f2+ 6. ♔e5 ♖g2

شاه باید به f6 عقب بنشیند.

3. ♖e5 هم می‌برد، اگرچه پس از

3. ... ♔d6 4. ♔f7 ♖f2+ 5. ♔e8 ♔×e5 6. g8=♕

سفید گرفتاری‌های بیشتری از ادامهٔ متن داشت.

3. ... ♖h1

سیاه باید انتظار بکشد، زیرا 3. ... ♖f2 هم در مقابل 4. ♔h7 و هم 4. ♖h4 و سپس 5. ♔h8 شکست می‌خورد.

4. ♔f7 ♖f1+

5. ♔g6 ♖g1+

6. ♔f6 ♖f1+

سفید تهدید 7. ♖e5 و 8. ♖g5 را داشت و 6. ... ♔d6 درمقابل 7. ♖d4+ و سپس 8. ♖d8 یا 8. ♖d5 بازنده می‌شد.

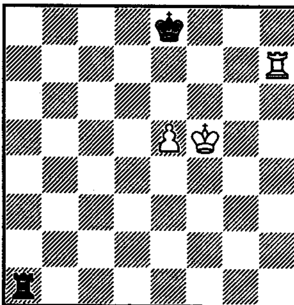
7. ♔g5 ♖g1+

8. ♖g4!

این علّت بردن رخ به عرض چهارم است. تمام کیش‌ها متوقف شده‌اند و اکنون پیاده وزیر می‌شود.

پوزیسیون کلاسیک دیگری که قبل از آنکه جلوتر برویم باید بشناسیم، پوزیسیون مشهور فیلیدور در نمودار ۱۳۰ است که در آن شاه سیاه درست مقابل پیاده قرار دارد.

(۱۳۰)


آ. فیلیدور ۱۷۷۷

معمولاً چنین پوزیسیون‌هایی مساوی هستند اما یکی دو استثناء وجود دارد. فیلیدور نشان داد که چگونه می‌توان در این نوع پوزیسیون دفاع کرد:

1. ... ♖a6!

طرح سیاه ساده است. او نخست پیشروی شاه را متوقف می‌کند تا بتواند کیش‌ها را با حرکت دادن

شاهش در e7 و e8 پاسخ دهد. اگر سفید رخاش را به g6 ببرد، سیاه رخ‌ها را تعویض می‌کند و آخر بازی پیاده مساوی است. سفید برای هرگونه پیشرفتی باید پیاده‌اش را جلو ببرد، که در این حالت سیاه بلافاصله رخ را پایین می‌کشد تا از پشت به شاه سفید کیش دهد.

2.♖b7 ♖c6
3.♖a7 ♖b6
4.e6

دیر یا زود این حرکت باید انجام شود، اکنون تهدید سفید 5.♔f6 است.

4. ... ♖b1!

حالا که خانهٔ e6 از شاه سفید گرفته شده، رخ سیاه می‌تواند به آرامی حرکت کند. بازی مساوی است، زیرا شاه سفید نمیتواند بهنحو مؤثری درمقابل کیشهای آتی دفاع کند.

سفید درصورت حرکت می‌تواند با 1.♔f6 برای برد تلاش کند ولی درمقابل بهترین دفاع که 1. ... ♖e1! است ناکام می‌ماند، حتی ادامهٔ فیلیدور

1. ... ♖f1+ 2.♔e6 ♔f8!

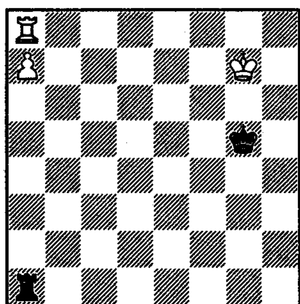
هم آن گونه که طرّاح به اشتباه بازنده فرض می‌کرد، منجر به شکست نمی‌شود. ما پس از بررسی چند پوزیسیون پایهٔ دیگر، باز به این ممکنه‌ها خواهیم پرداخت.

با این فرض که شاه سیاه روبه‌روی پیاده نباشد، بهتر آن است که این آخربازی‌ها را براساس محل استقرار پیاده طبقه‌بندی کنیم.

الف : رخ و پیادهٔ رخ

یک پیادهٔ رخ، شانس‌های برد سفید را به خصوص هنگامی که رخاش مقابل پیاده باشد محدود می‌کند. دلیل، واضح است: شاه فقط می‌تواند از یک سمت از پیاده حمایت کند. اما به دلیل گوناگونی فراوان، این نوع آخربازی را مفصل‌تر بررسی می‌کنیم.

(۱۳۱)



ج. برگر ۱۹۲۲

این شاید نامطلوبترین پوزیسیون برای سفید باشد که با بودن پیاده‌اش در عرض هفتم و رخی که برای دفاع به آن چسبیده، هیچ‌گونه آزادی حرکت ندارد. سفید فقط درصورتی که نحوهٔ استقرار شاه سیاه بد باشد می‌تواند امید به پیروزی داشته باشد اما حتی این عامل هم در اینجا کافی نیست.

بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

1.♔f7 ♔f5

سیاه انتخاب‌های اندکی دارد، زیرا تهدید، 2.♖g8+ بود.

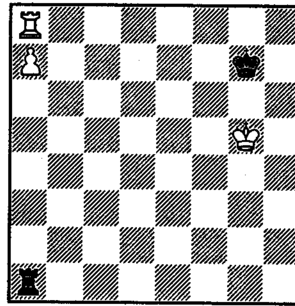
2.♔e7 ♔e5
3.♔d7 ♔d5
4.♔c7 ♔c5
5.♖c8

آخرین کوشش، زیرا 5.♔b7 ♖b1+ و متعاقباً 6. ... ♖a1(+) حاصل بیشتری نداشت.

5. ... ♖×a7+
6.♔b8+ ♔b6

مساوی.

(۱۳۲)



در چنین پوزیسیون‌هایی بهترین محل استقرار شاه سیاه در g7 یا h7 است که پس از آن سفید هیچ شانسی برای برد ندارد. مثلاً، در نمودار ۱۳۲، سفید هیچ کاری نمی‌تواند بکند، مثلاً:

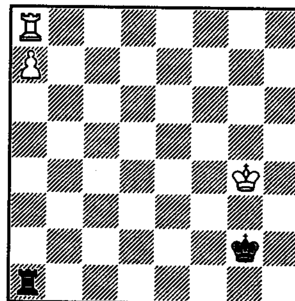
1.♔f5 ♖a2 2.♔e5 ♖a1 3.♔d5 ♖a2 4.♔c5 ♖a1 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔c6 ♖a1

و الی آخر.

شاه نمی‌تواند از پیاده حفاظت کند زیرا به فوریت دور رانده می‌شود.

اما اگر در نمودار ۱۳۱ شاه سیاه در وضعیت بدتری قرار داشت، سفید طبق بررسی زیر از ترویتسکی به پیروزی می‌رسید:

(۱۳۳)



ترویتسکی

سفید با

1.♔f4 ♔f2 2.♔e4 ♔e2 3.♔d4 ♔d2 4.♔c5 ♔c3

به پیروزی می‌رسید. در صورت

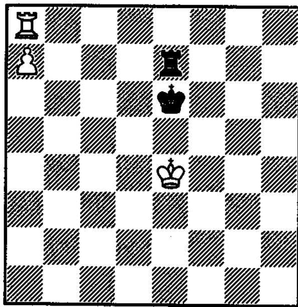
4. ... ♖c1+ 5.♔b4 ♖b1+ 6.♔a3

سیاه دفاعی مقابل 7. ♖d8+ ندارد.

5.♖c8! ♖×a7 6.♔b6+

اگر رخ سیاه به جای a1، به نحو غیر فعالتری در عرض هفتم مستقر شده باشد، در آن صورت سفید معمولاً چشم‌اندازهای خوبی برای برد دارد. این یک مثال از نحوهٔ هدایت چنین پوزیسیون‌هایی است:

(۱۳۴)



آ. شرون ۱۹۲۳

البته سفید درصورت حرکت با

1.♔d4 ♖d7+ 2.♔c5 ♖e7 3.♔b6

به راحتی پیروز می‌شود. اما سیاه درصورت حرکت به طریقهٔ جالب زیر مساوی می‌کند:

1. ...♔f6+

حیرت‌آور است، شاه سیاه باید از پیاده دور شود، زیرا **1. ...♔d6+** درمقابل **♔e6 2.♔d4** به شکست می‌انجامد، اگر

2. ... ♖d7 3.♔c4 ♖c7+ 4.♔b5 ♖d7 5.♔b6

یا در اینجا 4. ... ♖c5+ 5.♔b4 به برد می‌رسد.

3.♔c5 ♔e5 4.♔c6!

که سیاه در وضع اکراهی است. مثلاً

4. ...♔e6 5.♔b6

یا 4. ... ♔e4 5.♔d6، یا سرانجام

4. ... ♖e6+ 5.♔d7 ♖d6+ 6.♔c7.

2.♔d4 ♖f7!

بدین ترتیب سیاه در ستون f پوزیسیون دفاعی ایجاد می‌کند. به زودی خواهیم دید که در مقایسه با ستون e، این ستون مزایای بیشتری دارد. قبلاً مشاهده کردیم که 2. ... ♔e6 درمقابل 3.♔c5 و 2. ... ♖d7+ درمقابل 3.♔c5 ♖f7 4.♔b6 بازنده است.

3.♔d5

همچنین

3.♔c5 ♔f5 4.♔b6 ♖f6+

و 5. ... ♖f7 مساوی است. سیاه را نمی‌توان در وضع اکراهی قرار داد.

3. ... ♔f5

4.♔d6 ♔f6!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا 4. ... ♖f6+ درمقابل 5.♔e7 به شکست می‌انجامد.

5.♔c6 ♔f5

6.♔c5 ♔f4!

تنها حرکت. در صورت 6. ... ♔f6 یا 6. ... ♖c7+، آنگاه 7.♔b6 بلافاصله می‌برد.

7.♔b6 ♖f6+

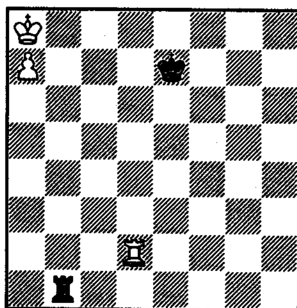
8.♔c7 ♖f7+

9.♔c6 ♔f5

سفید دیگر قادر به پیشروی نیست، زیرا شاهش نمی‌تواند همزمان خانه‌های حساس b6 و e6 را تهدید کند که در آن صورت سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گرفت. پوزیسیون مساوی است.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که به خاطر وضع نامطلوب رخ سفید در a8، شانس‌های برد کاهش می‌یابند. اکنون به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که شاه سفید مقابل پیاده قرار دارد.

(۱۳۵)



م. کارشتت ۱۹۰۹

این یک پوزیسیون مساوی تیپیک است. شاه سفید فقط درصورتی می‌تواند بیرون بیاید که رخ همرنگش به b7 یا b8 برسد، اما با این کار شاه سیاه مجال می‌یابد به c7 برسد و بازی مساوی شود.

1.♖h2 ♔d7

2.♖h8 ♔c7

3.♖b8 ♖c1

ساده‌ترین راه، اگرچه

3. ... ♖d1 4.♖b7+ ♔c6 5.♖b2 ♖d8+ 6.♖b8 ♖d1 7.♖c8+ ♔d7 8.♖c2 ♖b1

هم مساوی می‌شود.

4.♖b2 ♔c8

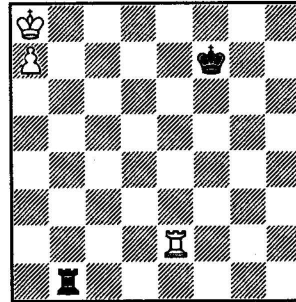
پوزیسیون مساوی است زیرا اگر سیاه رخاش را در ستون c حفظ کند و شاهش در c7 و c8 بازی کند، سفید به جایی نمی‌رسد. ترک کردن این ستون می‌تواند خطرناک باشد، مثلاً درصورت

5.♖b4 ♖h1? 6.♖c4+ ♔d7 7.♔b7 ♖b1+ 8.♔a6 ♖a1+ 9.♔b6 ♖b1+ 10.♔a5 ♖a1+ 11.♖a4

سفید می‌برد.

سفید فقط درصورتی به پیروزی می‌رسد که شاه سیاه حداقل به اندازهٔ مثال بعدی ما که در ستون f قرار دارد، دور باشد.

(۱۳٦)



م. کارشتت ۱۹۰۹

رخ سفید قبل از آنکه شاه سیاه c7 را اشغال کند می‌تواند به b8 برسد. روش برد بسیار آموزنده است:

1.♖c2 ♔e7

2.♖c8

اما ادامهٔ

2.♖c7+? ♔d8 3.♖b7 ♖c1!

که امکان ♖c8 ... .4 مات را فراهم می‌کند خوب نیست، بنابراین سیاه مساوی می‌کند.

2. ...♔d6

سفید پس از

2. ...♔d7 3.♖b8 ♖a1 4.♔b7 ♖b1+ 5.♔a6 ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔c5 ♖c1+ 8.♔d4

می‌برد.

3.♖b8 ♖a1

4.♔b7 ♖b1+

5.♔c8!

اکنون ♔a6 .4 پس از

5. ... ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔a5 ♖a1+

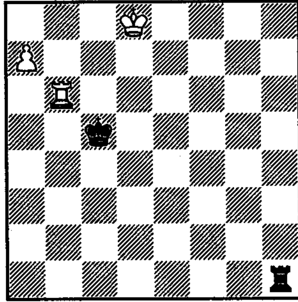
اتلاف وقت محسوب می‌شود.

5. ...♖c1+

6.♔d8 ♖h1

7.♖b6+ ♔c5

(۱۳۷)



8.♖c6+!

ساده‌ترین راه برد، گرچه ♖b1 .8 هم به پیروزی منتهی می‌شد، پس از

8. ...♖h7

(یا

8. ...♖h8+ 9.♔c7 ♖h7+ 10.♔b8 ♖h8+ 11.♔b7 ♖h7+ 12.♔a6 ♖h6+ 13.♔a5 ♖h8 14.♖b8 ♖h1 15.♖c8+

می‌برد)

9.♖a1 ♖h8+ 10.♔d7 ♖a8 (10....♖h7+ 11.♔e6) 11.♔c7

سفید می‌برد. اما

8.♖a6? ♖h8+ 9.♔e7 ♖h7+ 10.♔e8 ♖h8+ 11.♔f7 ♖a8 12.♔e7 ♔b5 13.♖a1 ♔b6 14.♔d6 ♖×a7 15.♖b1+ ♔a5!

مساوی می‌کند.

8. ...♔d5

یا اینکه

8. ... ♔b5 9. ♖c8 ♖h8+ 10. ♔c7 ♖h7+ 11. ♔b8

به برد می‌رسد، درحالی که اکنون 9. ♖c8 با 9. ... ♔d6 پاسخ داده می‌شود.

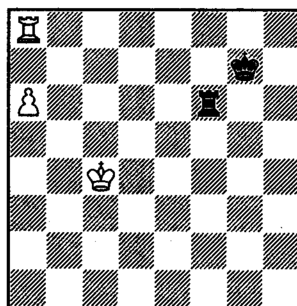
9. ♖a6 ♖h8

10. ♔c7

سفید می‌برد.

اکنون می‌رسیم به پوزیسیون‌هایی که پیاده در عرض ششم قرار دارد. با بودن رخ در مقابل پیاده آغاز می‌کنیم.

(۱۳۸)



ج. وانکورا ۱۹۲۴

این مثال یک نمونهٔ مهم از پوزیسیون‌های مساوی در این نوع آخر بازی است (پیاده را می‌شد عقبتر قرار داد). این پوزیسیون با قرار گرفتن رخ سفید درمقابل پیاده، شاه سیاه در g7 یا h7 و حملهٔ رخ از پهلو به پیاده، مشخص می‌شود. سفید به جایی نمی‌رسد و پوزیسیون مساوی است.

1. ♔b5 ♖f5+

شاه را باید از دفاع پیاده دور کرد، زیرا تهدید 2. ♖c8 وجود داشت.

2. ♔c6 ♖f6+

3. ♔d5 ♖b6

دادن کیش، دیگر ضرورتی ندارد اما رخ باید حمله به پیاده را تداوم بخشد.

4. ♔e5 ♖c6

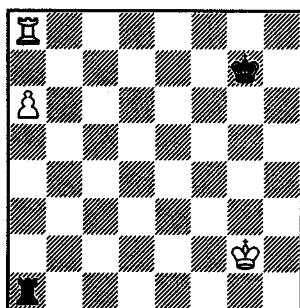
یا اینکه 4. ... ♖b5+ ,5. ... ♖b6 ولی 4. ... ♖f6? 5. ♖g8+! خوب نیست.

5. ♖a7+ ♔g6

یا اینکه 5. ... ♔g8 بدیهی است که اگر سیاه به طرح مساوی خود ادامه دهد سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند. به محض آنکه سفید a7 کند، سیاه با ... ♖a6 مانند نمودار ۱۳۱ مساوی می‌کند.

اکنون که ما با این پوزیسیون مساوی پایه آشنا شده‌ایم، می‌توانیم یک نمای کلّی‌تر را بررسی کنیم که در آن برد یا مساوی بستگی به طرز استقرار شاه سفید دارد.

(۱۳۹)



س. تاراش ۱۹۰۸

در طول سال‌ها، ارزیابی از این پوزیسیون دگرگون شده است. در سال ۱۹۰۸، تاراش طی تجزیه و تحلیلی برد سفید را نشان داد (در کتاب رویارویی لاسکر ـ تاراش). ولی پوزیسیون مساوی وانکورا (نمودار ۱۳۸) همه چیز را به هم ریخت، اکنون ما می‌دانیم که سیاه در صورت ارائهٔ بهترین دفاع مساوی می‌کند. نخست طرح‌هایی را که باید توسط طرفین دنبال شود، معلوم می‌کنیم.

نکتهٔ اول آن است که سفید باید برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سیاه، شاهش را به سرعت به طرف پیاده ببرد. سیاه نیز باید همیشه مراقب a7 باشد،

پس باید شاهش را برای بازگشت به g7 یا h7 آماده نگه دارد، یعنی شاه سیاه می‌تواند به f7 یا f6 برود ولی نمی‌تواند به ستون e گام نهد. به عنون مثال،

1. ... ♔f7 2.♔f2 ♔e7(e6)? 3.a7! ♔d7

تهدید، 4.♖h8 بود.

4.♖h8 ♖×a7 5.♖h7+

سفید می‌برد. بنابراین خطر نزدیک شدن شاه سیاه به پیاده وجود ندارد.

نکتهٔ جالب دوّم آن‌که آیا سیاه می‌تواند با بازی غیرفعّال به شاه سفید اجازه رسیدن به a7 را بدهد یا خیر؟ او نمی‌تواند زیرا سفید بدین‌گونه می‌بَرد:

1.♔f2 ♔h7? 2.♔e2 ♔g7? 3.♔d3 ♖a4 4.♔c3 ♔f7 5.♔b3 ♖a1 6.♔b4 ♖b1+ 7.♔c5 ♖c1+ 8.♔b6 ♖b1+ 9.♔a7 ♔e7 10.♖b8 ♖c1 11.♔b7 ♖b1+ 12.♔a8 ♖a1 13.a7

که همانند تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار ۱۳۶ ادامه می‌یابد.

همهٔ اینها یعنی آنکه سیاه اگر می‌خواهد مساوی کند باید دست به اقدام فعالانه بزند. هدف او، رسیدن به پوزیسیون‌های مساوی است که در نمودار ۱۳۸ نشان داده شده، بدین گونه:

1.♔f2 ♖a5!

2.♔e3

2.♖a7+ چیزی را عوض نمی‌کند، زیرا سیاه به سادگی 2. ... ♔g6 بازی می‌کند، گرچه 2. ... ♔g8 هم میسّر است.

2. ... ♖e5+

3.♔d4 ♖e6!

و ما به پوزیسیون وانکورا که می‌دانیم مساوی است رسیده‌ایم.

اما اشتباه است اگر تصوّر کنیم که تمام پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۳۹ مساوی هستند. همان‌گونه که گفته شد، همه چیز به نحوهٔ استقرار شاه سفید بستگی می‌یابد. به عنوان مثال با بودن شاه در عرض چهارم، واضح است که نمی‌توان با همان روش پوزیسیون وانکورا از رخ استفاده کرد.

آیا در آن هنگام گرفتن یک تمپ برای رسیدن به عرض ششم به وسیلهٔ رخ سیاه تغییرکننده است؟ چرا سیاه نمی‌تواند شاهش را از g7 دور کند و رخاش را از ستون a به عرض ششم ببرد؟ در نمودار ۱۳۹ بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♔f2 ♖c1

و چون سیاه تهدید 2. ... ♖c6 را دارد، سفید باید رخش را حرکت بدهد.

2.♖b8 ♖a1 3.♖b6 ♔f7 4.♔e3 ♔e7 5.♔d4 ♔d7 6.♔c5 ♔c7 7.♖b7+ ♔c8 8.♔b6 ♖b1+ 9.♔a7 ♖c1

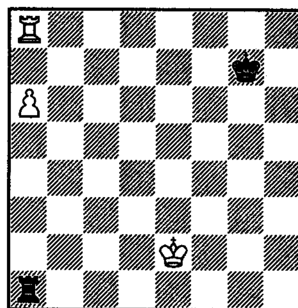
و چیزی عاید سفید نمی‌شود (حتی در همین ادامه 3. ... ♖a3! ساده‌تر است) بنابراین باید 2.♖a7+ را امتحان کند.

اکنون سیاه شاهش را کجا ببرد؟ سیاه پس از 2. ... ♔f8, 3.♖b7 و 4.a7 می‌بازد اما با

2. ... ♔g6 3.♖b7 ♖a1 4.a7 ♖a3 5.♔e2 ♔f6

مساوی می‌کند. یعنی مادامی که شاه سفید به اندازهٔ کافی دور است سیاه راه دوّمی برای رسیدن به پوزیسیون وانکورا دارد. خوب، اگر سیاه خواهان مساوی است این فاصله چقدر باید باشد؟ قبل از تعیین این حد و مرز، پوزیسیون نمودار ۱۴۰ را بررسی می‌کنیم.

(۱۴۰)



شاه سفید به اندازهٔ کافی به پیاده نزدیک است که بتواند با اسلوب آموزندهٔ زیر به پیروزی دست یابد.

1.♔d3!

تنها حرکت برنده، زیرا 1.♔e3 درمقابل 1. ... ♖e1+ و 2. ... ♖e6 ناکام می‌ماند و

1.♔d2 ♖b1 2.♖a7+ ♔g6

مساوی است، مثلاً:

3.♖b7 ♖a1 4.♖b6+ (4.a7 ♔f6 5.♔c3 ♔e6 6.♔c4 ♔d6) 4. ... ♔f7 5.♔c3 ♔e7

همچنین ادامهٔ

1.♖a7+ ♔f6 2.♔d3? ♔e6 3.♔c4 ♔d6

که سیاه با آن به تساوی می‌رسد، بی‌تأثیر است.

این تجزیه و تحلیل نشان می‌دهد که درصورت حرکت سیاه، پوزیسیون پس از 1.... ♖c1 یا 1.... ♖a5 مساوی است.

1. ... ♖a4

روش ممکن دیگر،

1. ... ♖d1+ 2♔c4 ♖d6

درمقابل

3.♔b5! ♖d5+ 4.♔c6 ♖a5 5.♔b6

که منجر به برد سفید می‌شود ناکام می‌ماند.

یا اینکه **1. ... ♖f1 2.♖a7+!** ادامهٔ

2.♖c8 ♖a1 3.♖c6? ♔f7 4.♔c4 ♔e7 5.♔b5 ♔d7 6.♖c4 ♖b1+ 7.♔a5 ♖a1+ 8.♔b6 ♖b1+ 9.♔a7 ♖b2

که مساوی می‌شود خوب نیست. یا اینکه **2. ... ♔g6**

2. ... ♔f6 3.♖h7! ♔g6 4.♖b7

تبدیل به همین ادامه می‌شود یا در اینجا

3. ... ♖a1 4.a7 ♔e6 5.♔c4 ♔d6 6.♔b5

به برد می‌رسد.

3.♖b7 ♖a1 4.a7 ♔f6

وگرنه

4. ... ♖a4 5.♔c3 ♔f6 6.♔b3 ♖a1 7.♔c4 ♔e6 8.♔c5

یا 8.♖h7 به برد می‌رسد.

5.♔c4 ♔e6 6.♔c5

یا **6.♖h7** با بردی ساده.

سرانجام سیاه می‌تواند 1. ... ♖h1 بازی کند تا پس از 2.♖a7+ ♔f6! از 3.♖h7 جلوگیری شود و پس از

3.♖b7 ♖a1 4.a7 ♔e6 5.♔c4 ♔d6

مساوی کند. اما، مکان نامناسب رخ در ستون h به سفید امکان می‌دهد تا با

2.♔c4! ♖h6 3.♔b5 ♖h5+ 4.♔b6 ♖h6+ 5.♔b7

به پیروزی برسد، زیرا هم اینک شاه سیاه مانع کیش رخ می‌شود.

2.♔c3 ♖h4

سیاه نمی‌تواند انتظار بکشد، زیرا تهدید 3.♔b3 و 4.♔b4 وجود دارد.

اگر

2. ... ♖f4 3. ♖a7+ ♔f6 4. ♖h7 ♔g6 5. ♖b7

همان‌گونه که قبلاً مشاهده کردیم به برد می‌رسد.

3. ♖a7+ ♔f6

علّت انجام حرکت قبلی در این حرکت نهفته است. سفید پس از

3. ... ♔g6 4. ♖b7

به پیروزی می‌رسد، درحالی که اکنون

4. ♖b7 ♖a4 5.a7 ♔e6 6. ♔b3 ♖a1

به تساوی می‌انجامد.

4. ♔b3! ♖h1

شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل 5. ♖a8 و سپس 6.a7 به ستون e برود و درصورت

4. ... ♖h8 5. ♖b7 ♔e6 6.a7 ♖a8 7. ♔c4 ♔d6 8. ♔b5

سفید به پیروزی می‌رسد.

5. ♖a8 ♖a1

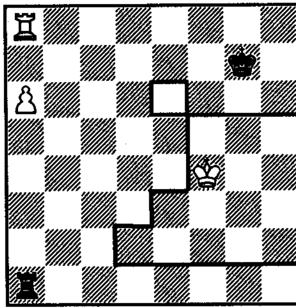
تهدید، 6.a7 بود و در صورت 5. ... ♔g7 همان‌گونه که در تفسیر حرکت اول دیدیم سفید با 6. ♔c4 به برد می‌رسد.

6. ♔b4

و سفید با بردن شاهش به a7 پیروز می‌شود. سیاه نمی‌تواند (e6)♔e7 ... .6 را به دلیل 7.a7 بازی کند. قبلاً این روش برد را نشان داده‌ایم.

اکنون منطقه‌ای که شاه سفید در صورت استقرار در آن، به سیاه امکان تساوی می‌دهد را در نمودار ۱۴۱ مشخص می‌کنیم:

(۱۴۱)



پ. رومانوفسکی ۱۹۵۰

به منظور ارائه یک دفاع صحیح توسط سیاه، فرض می‌کنیم که شاه سفید در f4 قرار دارد.

1. ... ♖c1

سیاه راه دیگری ندارد و حتی ممکن است روش تساوی زیر ساده‌تر باشد:

1. ... ♖a5! 2. ♔e4 ♖c5 3. ♖a7+

تهدید سیاه ♖c6 ... .3 است و

3. ♖b8 ♖a5 4. ♖b6 ♔f7 5. ♔d4 ♔e7 6. ♔c4 ♔d7

هم مساوی می‌شود. **!3. ... ♔g6** امّا ادامهٔ

3. ... ♔f6? 4. ♔d4 ♖c6 5. ♖h7 ♔g6 6.a7 ♖a6 7. ♖b7

که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست.

4. ♖b7 ♖a5 5.a7

5. ♖b6+ ♔f7 6. ♔d4 ♔e7

به تساوی می‌انجامد.

5. ... ♔f6 6. ♔d4 ♔e6 7. ♔c4 ♔d6 8. ♔b4 ♖a1

و سیاه به راحتی مساوی می‌کند.

اما، سایر حرکتها به باخت سیاه می‌انجامند.

1.... ♖b1 درمقابل 2. ♖a7+ ♔g6

(2. ... ♔f6 3. ♔e4 ♖b6 4. ♖h7)

3. ♖b7 ♖a1 4. ♖b6+! ♔f7 5. ♔e5

ناکام می‌ماند، زیرا سفید پس از تحمیل ادامهٔ 5. ... ♔e7 6.♖b7+ و 7.a7 به پیروزی می‌رسد.

درصورت

1. ... ♖h1 2.♖a7+ ♔f6 3.♔e4! ♔e6 4.♖a8!

و 5.a7 یا

1. ... ♖f1+ 2.♔e5 ♖f6 3.♖g8+

هم سفید می‌برد.

2.♖a7+

همان‌گونه که قبلاً گفته شد، سفید پس از

2.♖b8 ♖a1 3.♖b6 ♖a5! 4.♔e4 ♔f7 5.♔d4 ♔e7

فقط به مساوی می‌رسد. ضمناً تهدید سیاه 2. ... ♖c6 است.

2. ... ♔g6!

تنها حرکت. پس از

2. ... ♔f6?

(یا اینکه 2. ... ♔f8? 3.♖b7 و 4.a7 سفید می‌برد)

3.♔e4! ♖c6 (3. ... ♔e6 4.♖a8! و 5.a7)

4.♖h7 ♔g6 5.a7 ♖a6 6.♖b7 ♖a5 7.♔d4 ♔f6 8.♔c4 ♔e6 9.♔b4

و 10.♔b5 سفید می‌برد. پس از حرکت متن، سیاه مجدداً تهدید 3. ... ♖c6 را دارد.

3.♖b7 ♖c5

ادامهٔ ممکن دیگر برای مساوی 3. ... ♔f6! است زیرا 4.♔e4 را می‌توان با

4. ... ♖a1 5.♖a7 ♔e6 6.♖a8 ♔d6 7.a7 ♔c7

پاسخ گفت. پس از

4.♖b8 ♖a1 5.♖a8 ♖a4+! 6.♔e3 ♔g7 7.♔d3 ♖f4 8.♖a7+ ♔g6! 9.♖b7 ♖a4 10.a7 ♔f6 11.♔c3 ♔e6 12.♔b3 ♖a1 13.♔c4 ♔d6

سیاه مساوی می‌کند.

توجه داشته باشید که این واریاسیون ناقض منطقهٔ مشخّص ما که در آن صورت پوزیسیون مساوی می‌شود، نیست، زیرا نمودار ۱۴۱ فقط با بودن شاه سیاه در g7، معتبر است نه مانند اینجا که پس از حرکت ششم سفید، شاه در e6 قرار دارد.

4.a7

پس از

4.♔e4 ♖a5 5.♖a7 ♖c5!

بار دیگر تهدید، 6. ... ♖c6 است.

یا اینکه پس از

4.♖b8 ♖a5 5.♖a8 ♔g7

و به دنبال آن 6. ... ♖c5 سفید دیگر قادر به پیشرفت نیست.

4. ... ♖a5

5.♔e4 ♔f6

و پس از

6.♔d4 ♔e6 7.♔c4 ♔d6 8.♔b4 ♖a1

بازی مساوی است.

اکنون ببینیم که در نمودار ۱۴۱ سفید درصورت حرکت چگونه به پیروزی می‌رسد:

1.♔e5

1.♔e4 هم بر اساس منطقهٔ مشخّصه به وضعیتی مشابه ادامهٔ اصلی منتهی می‌شود.

1. ... ♖a5+

سیاه انتخاب دیگری ندارد، زیرا 1. ... ♖e1+ فقط کمک می‌کند تا شاه سفید به a7 برسد و

1. ... ♖b1 2. ♖a7+ ♔g6 3. ♖b7 ♖a1 4.a7

به برد می‌رسد.

2.♔d4

ما این ادامه را به این دلیل ارائه می‌کنیم که با 1.♔e4 هم می‌توانست به وجود آید. سفید با

2.♔d6 ♖f5 3.♖a7+ ♔f8

(درصورت 3. ... ♔g8 یا 3. ... ♔g6 سفید با 4.♖e7 می‌برد، درحالیکه اکنون 4.♖e7 درمقابل 4. ... ♖a5 5.a7 ♖a6+ بازنده می‌شود)

4.♔e6 ♖a5 5.♖a8+ ♔g7 6.♔d7 ♖f5 7.♖e8

هم به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♖b5

3.♖a7+ ♔f6

یا اینکه

3. ... ♔g6 4.♖b7 ♖a5 5.a7 ♔f6 6.♔c4 ♔e6 7.♔b4 ♖a1 8.♔c5

به برد می‌رسد.

4.♔c4

4.♖h7 هم پس از

4. ... ♖a5 (4. ... ♔g6 5.♖b7) 5.a7 ♔e6 6.♔c4 ♔d6 7.♔b4 ♖a1 8.♔b5

به برد می‌رسد. اما

4.♖b7 ♖a5 5.a7 ♔e6 6.♔c4 ♔d6 7.♔b4 ♖a1

مساوی است.

4. ... ♖b6

یا اینکه 4. ... ♖a5 5.♖a8 و شاه سفید به a7 می‌رسد.

5.♔c5 ♖e6

6.♖h7

و سفید پس از

6. ... ♔g6 7.a7 ♖a6 8.♖b7

به آسانی می‌برد.

در پایان به منظور تکمیل تحلیل نمودار ۱۴۱، می‌پردازیم به بررسی آنچه که در صورت استقرار شاه سفید در f5 ممکن است روی دهد. سیاه با **1. ... ♖a5+!** مساوی می‌کند اما

1. ... ♖f1+ 2.♔e5! ♖f6? 3.♖g8+

یا

1. ... ♖b1 2.♖a7+ ♔h6 3.♖b7

و 4.a7 به باخت می‌رسند.

2.♔e6 یا همانگونه که قبلاً تحلیل شد درصورت 2.♔e4، سیاه ♖c5 بازی می‌کند، **2. ... ♖h5!** درصورت 2. ... ♖g5 سفید با

3.♖a7+ ♔g8 4.♔f6 ♖a5 5.♔g6 ♔f8 6.♖a8+ ♔e7 7.a7

می‌برد. ادامهٔ **3.♖a7+**

3.♔d7 ♖h6 4.♔c7 ♖f6!

به پوزیسیون مساوی وانکورا می‌رسد.

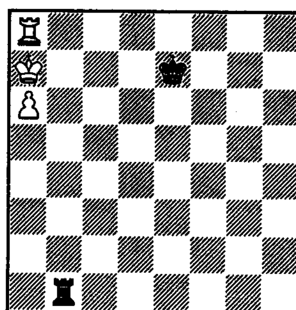
3. ... ♔g8! 4.♖f7 ♖a5!

مساوی می‌شود. اکنون **5.a7?** درمقابل **5. ... ♖a6+** به شکست می‌انجامد.

این تجزیه و تحلیل، دفاع صحیح درصورت استقرار شاه سفید در e6 را نشان می‌دهد. **1.... ♖h1!** (اما 1.... ♖g1? 2.♔f5! یا 1.... ♖f1? 2.♔e5! خوب نیستند) به همان ادامهٔ مساوی که نشان دادیم تبدیل می‌شود.

اکنون به پوزیسیون‌هایی برمی‌گردیم که در آنها شاه سفید مقابل پیاده‌اش قرار گرفته باشد، با نمودار ۱۴۲ آغاز می‌کنیم.

(۱۴۲)



اگر نوبت حرکت با سفید باشد این نمای تیپیک به برد او می‌انجامد، بدین گونه:

1.♖b8! ♖d1

یا اینکه 1. ... ♖a1 2.♔b7 که وضعی مشابه ادامهٔ اصلی ایجاد می‌شود.

2.♔b7 ♖b1+

یا اینکه

2. ... ♖d7+ 3.♔b6 ♖d6+ 4.♔a5 ♖d5+ 5.♔b4 ♖d1 6.a7

می‌برد.

3.♔a8 ♖a1

4. a7

و ما به واریاسیون اصلی که در نمودار ۱۲۶ به ظهور پیوسته پا می‌گذاریم. سفید پس از

4. ... ♔d7 5.♔b7 ♖b1+ 6.♔a6 ♖a1+ 7.♔b6 ♖b1+ 8.♔c5

یا

4. ... ♔d6 5.♔b7 ♖b1+ 6.♔c8 ♖c1+ 7.♔d8 ♖h1 8.♖b6+ ♔c5 9.♖c6+!

به سادگی می‌برد.

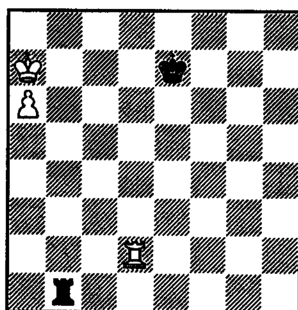
در نمودار ۱۴۲ اگر حرکت با سیاه باشد، با

1. ... ♔d7 2.♖b8 ♖c1 3.♔b7 ♖b1+ 4.♔a8 ♖c1

و در ادامه با 5. ... ♔c7 مساوی می‌کند.

با همان رویه می‌توان به ثبوت رساند که پوزیسیون زیر مساوی است:

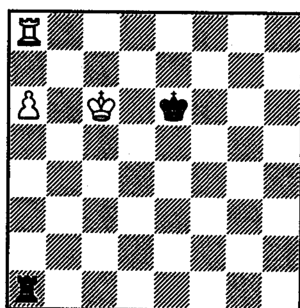
(۱۴۳)



سفید نمی‌تواند کاری بهتر از رسیدن به نمودار ۱۳۵ با ♔a8 و a7 انجام دهد. اما اگر شاه سیاه در f7 و رخ سفید در e2 باشد، آن گاه سفید به آسانی با ♔a8 و a7 و به دنبال آن با ♖c2-c8–b8 می‌برد (نمودار ۱۳۶ را ملاحظه کنید).

برای تکمیل بررسی‌مان درمورد پوزیسیون‌هایی که پیادهٔ سفید در a6 قرار داشته باشد، نمودار ۱۴۴ را بررسی می‌کنیم.

(۱۴۴)



ن.گریگوریف ۱۹۳۶

سفید درصورت حرکت با 1.a7 فوری می‌برد، اما سیاه حتی درصورت حرکت نیز نمی‌تواند بازی را نجات دهد.

بازی ممکن است بدین‌گونه جریان یابد:

1. ... ♖c1+

اگر سیاه به انجام 1. ... ♔f7 اقدام کند تا 2.a7

را با !♔g7 ... .2 پاسخ دهد، سفید

2.♔b7 ♖b1+ 3.♔a7 ♔e7 4.♖b8

بازی می‌کند، که نمودار برد ۱۴۲ را پیش روی ما قرار می‌دهد. بنابراین سیاه باید راه خلاص را در دادن کیش جست و جو کند.

2.♔b5

پس از ?2.♔b7 ♖b1+ 3.♔a7 سیاه با !♔d7 ... .3 مساوی می‌کند (نمودار ۱۴۲).

2. ... ♖b1+

تهدید 3.a7 بود.

3.♔c4

یک ممکنهٔ دیگر +3.♔a4 ♖a1 است، (یا اینکه

3. ... ♔f7 4.♔a5 ♖a1+ 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔a7 ♔e7 7.♖b8

سفید می‌برد)

4.♔b3 ♔f7 5.♔b4

چون شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل a7 به ستون e بیاید، سفید به پیروزی می‌رسد.

3. ... ♖c1+

4.♔b3

سفید همچنین با

4.♔d3 ♖d1+ 5.♔e3! ♖d7 6.♔e4!

6. به مساوی می‌انجامد، ?6.a7 ♔d5! ... ♔**d6** یا اینکه

6. ... ♔f6 7.♖b8 ♖a7 8.♖b6+

7.a7! ♖e7+ 8.♔d4 ♖d7 9.♔c4

به پیروزی می‌رسد.

روش ساده‌تر برد

4.♔b4! ♖b1+ (اگر 4. ... ♖c7

5.♖h8 ♖a1+ 6.♔b2 و 7.a7) است،

5.♔a3 ♔f7 و سفید پس از **6.♔a4** به پیروزی می‌رسد،

4. ... ♖c7

5.a7 ♖e7

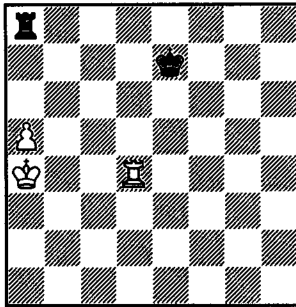
6.♔c4 ♔e5

7.♔c5

سفید به راحتی پیروز می‌شود.

اگر پیادهٔ سفید خیلی پیشرفته نباشد، چشم‌انداز تساوی سیاه زیادتر می‌شود، اما، روش‌های دفاعی تغییر نمی‌کنند، مگر هنگامی که سیاه بتواند آن گونه که در نمودار ۱۴۵ نشان داده شده، رخاش را مقابل پیاده قرار دهد.

(۱۴۵)



آ. شرون ۱۹۲۷

تا آنجا که دیده می‌شود سفید تمام عوامل را در اختیار دارد. شاه سیاه بریده شده و رخاش به تنهایی نمی‌تواند از پیشروی هماهنگ شاه و پیادهٔ سفید جلوگیری کند. اما به رغم تمام این برتری‌ها، سیاه می‌تواند با یک دفاع هوشمندانه خود را نجات دهد:

1.♔b5 ♖d8!

در اینجا ما یکی از مزایای بودن رخ درمقابل پیاده را مشاهده می‌کنیم. سیاه می‌تواند به تعویض رخها اقدام کند زیرا پس از

2.♖×d8 ♔×d8 3.♔b6 ♔c8

آخر بازی مساوی می‌شود. یعنی آنکه رخ سفید از ستون d رانده می‌شود و سیاه امکان می‌یابد شاهش را به پیاده نزدیکتر کند.

توجه داشته باشید که ...1 ♖b8+ سهل‌انگارانه، درمقابل ♖b1 2.♔c6 (یا اینکه

2. ... ♖a8 3.♖a4 ♖c8+ 4.♔b7 ♖c1 5.a6 ♖b1+ 6.♔c7 ♖c1+ 7.♔b6 ♖b1+ 8.♔a5

می‌برد.)

3.a6 ♖a1 4.♔b5 ♖b1+ 5.♔a5 ♖a1+ 6.♖a4

بازنده می‌شود.

2.♖c4

یا اینکه

2.♖a4 ♔d7 3.a6 ♔c7

مساوی است.

2. ...♖b8+!

سیاه باید دقیق بازی کند. پس از

2. ...♔d7 3.a6! ♖a8(3. ...♖c8 4.a7!) 4.♔b6 ♖b8+ 5.♔a5 ♖a8 6.♖h4! ♖g8 7.a7 ♔c7 8.♖h7+

و 9.♔a6 سفید به پیروزی می‌رسد.

3.♔a4

هر دو ادامهٔ ♔d7 3.♔a6 یا

3.♔c6 ♖c8+ 4.♔d5 ♔d7

مساوی می‌شوند.

3. ...♔d7

4.a6 ♖c8

ادامهٔ

4. ...♖b1 5.♔a5 ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔a7 ♖b2

حتی ساده‌تر است.

5.♖b4 ♔c6

ما به منظور آنکه نشان دهیم سیاه حتی به این طریق هم مساوی می‌کند بغرنج‌ترین روش دفاعی را برای او انتخاب کرده‌ایم. باز هم یک ادامهٔ ساده‌تر وجود داشت:

5. ...♖h8 6.♔a5

6.a7 ♖a8 7.♖b7+ ♔c6

6. ...♔c7 7.♖b7+

یا

7.a7 ♖h5+ 8.♔a4 ♖h8 **7. ...♔c8!**

ادامهٔ

7. ...♔c6? 8.♖b6+ ♔c7 9.a7 ♖h1 10.♖a6!;

یا در همین شاخه

9. ...♖h5+ 10.♔a6 ♖h2 11.♖c6+!

به برد می‌رسند. **8.♖b5** یا

8.♔b6 ♖h6+ 9.♔a7 ♖c6

8. ...♖h7

و سفید دیگر نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد.

6.♔a5 ♖c7!

7.♖b6+ ♔c5

اکنون شاه سیاه را نمی‌توان از ستون c راند، بنابراین سیاه مساوی می‌کند. به عنوان مثال:

8.♖b7 ♔c6 9.♖b1 ♔c5 10.♖b6 ♔d5

یا

10. ...♖h7 11.♖b7 ♖h1 12.♖c7+ ♔d6 13.♖c4 ♖a1+ 14.♔b6 ♖b1+

مساوی می‌شود.

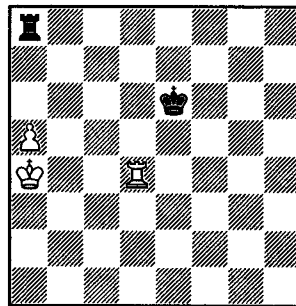
11.♖h6 11. ♔b5 ♖c5+ 12.♔b4 ♖c4+ 13.♔b3 ♖c7

مساوی است.

11. ...♔c5 12.♖g6 ♖f7 13.♖g5+ ♔c6 14.♖g6+ ♔c5 15.♖g1 ♖c7 16.♖c1+ ♔d6

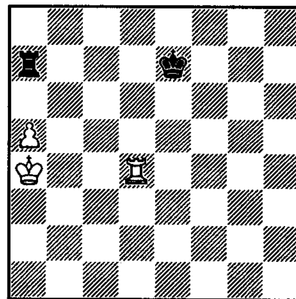
و در ادامه **17. ...♔c6** سفید به آنجایی که شروع کرده بازمی‌گردد.

(۱۴۶)



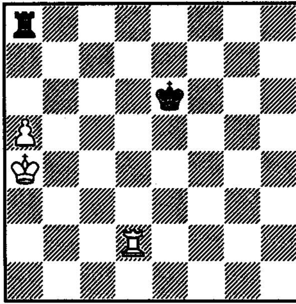
باید توجه داشت که دفاع سیاه فقط به دلیل پوزیسیون مطلوب مهره‌هایش امکان‌پذیر است. حتی تغییرات جزیی به برد سفید منتهی می‌شود. به عنوان مثال، در نمودار ۱۴۶، سفید با 1.♔b5 به پیروزی می‌رسد. سیاه دیگر امکان 1.... ♖d8 را ندارد.

(۱۴۷)



همچنین در نمودار ۱۴۷، سفید با 1.♔b5 ♖d7 2.♖a4! به پیروزی می‌رسد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند پیاده را متوقف کند.

(۱۴۸)



به عنوان مثال اگر رخ سفید در d2 باشد (نمودار ۱۴۸) شانس‌های پیروزی از بین می‌روند، حتی اگر سیاه نتواند 1. ... ♖d8 کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♔b5 ♖b8+ 2.♔c6 ♖c8+ 3.♔b7 ♖c1! 4.a6

هم 4.♖b2 و هم 4.♖a2 با 4. ...♔d7 پاسخ داده می‌شود. **4. ... ♖b1+ 5.♔c7** درصورت 5.♔a7 ♔e7 بازی مساوی می‌شود.

5. ... ♖c1+ 6.♔d8 ♖a1 7.♖h2 ♖d1+! 8.♔e8 ♖g1 9.♖h6+ ♔d5 10.a7

یا اینکه

10.♔d7 ♔c5 11.♔c7 ♖g7+

10. ... ♖g8+ 11.♔f7 ♖a8

مساوی.

البتّه پوزیسیون‌های جالبتری هم درمورد آخربازی رخ و پیادهٔ رخ درمقابل رخ وجود دارد که حاوی نکات ظریف و حیرت‌انگیزی هستند. اما آن‌چه را که در نظر داشتیم بررسی کردیم. اکنون آخربازی رخ با پیاده‌های غیررخ را بررسی می‌کنیم و خواهیم دید که در این آخر بازی‌ها حتی امکانات جالبتر و پیچیده‌تری وجود دارد.

ب : رخ و پیاده‌ای غیر از پیادهٔ رخ

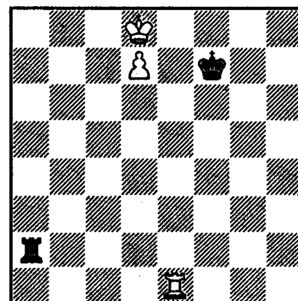
روشن است که این آخربازی‌ها شانس‌های برد بیشتری درمقایسه با پیادهٔ رخ دراختیار سفید قرار می‌دهند. الف، سیاه به سختی می‌تواند، رخ‌ها را تعویض کند. ب، اکنون شاه سفید می‌تواند از دو طرف از پیادهٔ خود حمایت کند و ج، رخ سفید به دلیل داشتن فضا در دو سوی پیاده، آزادی عمل بیشتری دارد. از این رو برای سیاه تساوی در چنین پوزیسیون‌هایی دشوارتر است و گهگاه اگر شاهش خانهٔ وزیر شدن پیاده را هم اشغال کند، در تأمین تساوی ناکام می‌ماند.

ما به طور سیستماتیک مهمترین پوزیسیون‌های این نوع آخربازی‌ها را بررسی خواهیم کرد. بدین منظور با حالت‌هایی که پیادهٔ سفید به عرض هفتم رسیده، شروع می‌کنیم.

الف) پیاده در عرض هفتم

قبلاً یک نمونه از این دست را در پوزیسیون لوسنا (نمودار ۱۲۹) بررسی کرده‌ایم. در آنجا نشان دادیم که چگونه سفید برتری خود را تبدیل به برد می‌کند. اکنون می‌پردازیم به بررسی پوزیسیون‌های پایهٔ دیگر.

(۱۴۹)



س. تاراش ۱۹۰۶

حتی اگر حرکت با سیاه باشد، سفید به پیروزی می‌رسد. زیرا تهدید

1.♖f1+ ♔e6 2.♔e8

وجود دارد، سیاه باید بی‌درنگ به شاه سفید کیش دهد اما این کار بی‌تأثیر است:

1. ... ♖a8+
2.♔c7 ♖a7+
3.♔c8

سفید می‌تواند با

3.♔c6 ♖a6+ (3. ... ♖a8 یا) 4.♔b7

هم به پیروزی برسد.

3. ... ♖a8+
4.♔b7

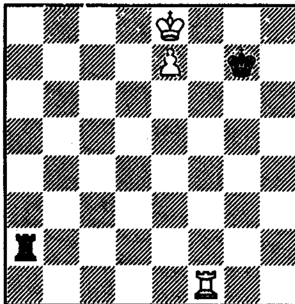
و

5.♔c7

سفید به پیروزی می‌رسد.

این مثال نشان می‌دهد که سیاه فقط به دلیل آنکه رخ‌اش زیاد از پیاده دور نبود شکست خورد. چون شاه سفید فرصت یافت تا با حمله به رخ یک تمپ حیاتی بگیرد. اما اگر به غیر از رخ سیاه همهٔ مهره‌ها را یک خانه به سمت راست ببریم (نمودار ۱۵۰)، در آن صورت سیاه می‌تواند مساوی کند.

(۱۵۰)



س. تاراش ۱۹۰۶

1. ... ♖a8+
2.♔d7 ♖a7+
3.♔d6 ♖a6+
4.♔d5

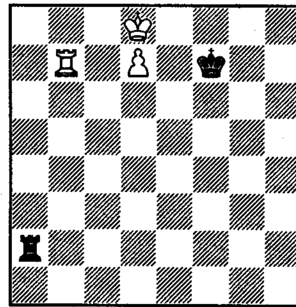
یا اینکه 4.♔c7 ♖a7+ یا

+♖a5 ♔c5 .4، یا حتی ♖e6 ... .4.
4. ... ♖a5+

و بازی مساوی است، زیرا شاه سفید نمی‌تواند بدون رها کردن پیاده که در آن صورت توسط رخ سیاه گرفته می‌شود از کیش‌ها خلاص شود.

این دو مثال به ما نشان می‌دهد که سیاه چگونه باید دفاع کند، حال اگر پوزیسیون مهره‌ها اندکی تغییر کند، چه اتفاقی می‌افتد؟ در نمودار ۱۴۹، سفید در تمام وضعیت‌ها، به غیر از حالتی که رخاش در b7 قرار بگیرد به پیروزی می‌رسد.

(۱۵۱)



در نمودار ۱۵۱ سیاه با

1. ... ♖a8+ 2.♔c7 ♔e7!

مساوی می‌کند، زیرا رخ سفید نمی‌تواند در ستون e کیش دهد. ممکن است تصور شود که همین حالت با بودن رخ در b6 هم ایجاد می‌شود، اما سفید پس از 1. ... ♖a8+ 2.♔c7 ♔e7 با انجام **♖h8 .3 ♖a6!** به پیروزی می‌رسد.

3. ... ♖d8 4.♖e6+! 4.♖a1!

در نمودار بالا اگر سیاه یک ستون اضافه در جناح وزیر داشت باز هم قادر به تساوی بود!

در نمودار ۱۵۰، اوضاع چندان ساده نیست. اگر رخ سفید در ستون h قرار داشت، هیچ چیز تغییر نمی‌کرد، اما با بودن رخ در ستون d یا c، سفید به آسانی پیروز می‌شد. به عنوان مثال، درصورت استقرار رخ سفید در c3:

1. ... ♖a8+ 2.♔d7 ♖a7+ 3.♖c7

سفید می‌برد و رخ سفید در صوت استقرار در ستون d، می‌تواند هم در d8 یا پس از ♔d7-e6 در d6، حائل شود. ستون b برای استقرار رخ سفید خوب نیست، زیرا تعویض رخ‌ها منجر به ازدست رفتن پیاده می‌شود. استثناء بر این قاعده، بودن رخ در خانهٔ b8 است که از +1. ... ♖a8 جلوگیری می‌کند. سفید پس از **1. ... ♖d2** می‌برد، تهدید

2.♔d7 ♖d2+ 3.♔c6

بود و ♖a7 ... .1 درمقابل ♔d8 .2 ناکام می‌ماند. **♖d8 .2** و سپس **♔d7 .3** به برد سفید می‌انجامد.

سفید همچنین باوجود رخاش در ستون e به پیروزی می‌رسد، زیرا هنگامی که پیاده در شرف وزیر شدن است شاهش می‌تواند به سادگی از کیش فرار کند.

بابودن رخ سفید در c6 یا c7، امکان مساوی‌های استثنایی وجود دارد. مثلاً :

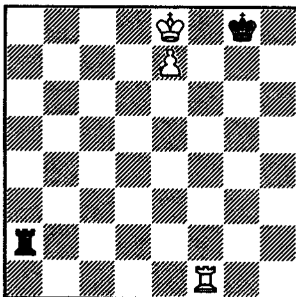
1. ... ♖a8+ 2.♔d7 ♔f7

تغییر پوزیسیون مهره‌های سیاه می‌تواند نتایج مهمّی داشته باشد. به عنوان مثال با بودن رخ سیاه در ستون b (فرضاً b2) سفید پس از

1. ... ♖b8+ 2.♔d7 ♖b7+ 3.♔d8 ♖b8+ 4.♔c7 ♖a8 5.♖a1!

و به دنبال آن **♔d7 .6** به پیروزی می‌رسد.

(۱۵۲)



اگر شاه سیاه در g8 هم باشد شکست می‌خورد، مثلاً

1. ... ♖a8+ 2.♔d7 ♖a7+ 3.♔d6

وگرنه

3.♔e6 ♖a6+ 4.♔e5 ♖a5+ 5.♔f6! ♖a6+ 6.♔g5 ♖a5+ 7.♔g6 و 8.♖f6-d6

به برد می‌رسد.

3. ... ♖a6+ 4.♔c5 ♖a8

یا 4. ... ♖a5+ 5.♔c6!

5.♔c6! ♔g7

وگرنه

5. ... ♖a6+ 6.♔b7 ♖e6 7.♖f8+

(علّت انجام حرکت ♔g7)!

6.♖a1! ♖b8 7.♔c7

و به دنبال آن 8.♔d7 سفید به پیروزی می‌رسد.

می‌توانیم نتیجه بگیریم که در چنین پوزیسیون‌هایی سیاه درصورتی می‌تواند مساوی کند که:

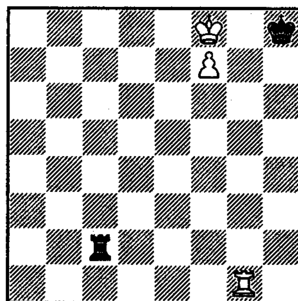
۱) شاهش نسبت به پیاده در بخش کوچکتر صفحه باشد و بیش از یک ستون با پیاده فاصله نداشته باشد،

۲) رخاش حداقل سه خانه از پیاده دور باشد و بتواند به طور افقی کیش دهد، و

۳) رخ سفید در وضعیتی کمابیش غیرفعال قرار داشته باشد (تفسیر نمودار ۱۵۰ را ملاحظه کنید).

در خاتمه، نظر خواننده را به این پوزیسیون استثنایی جلب می‌کنیم:

(۱۵۳)



ن. کوپایف ۱۹۵۳

نخست ممکن است به نظر برسد که سیاه می‌تواند مساوی کند زیرا همان‌گونه که خواهیم دید سفید نمی‌تواند از روش برد نمودار ۱۵۰ (با بودن شاه سیاه در g8) استفاده کند. اما سفید با بهره‌گیری از این نکته که رخ سیاه فقط دو ستون از پیاده فاصله دارد با اسلوب آموزندهٔ زیر به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖c8+

2.♔e7 ♖c7+

3.♔f6

در صورت 3.♔e6 ♖c8 سفید راهی بهتر از ورود به شاخهٔ اصلی با 4.♔f6 را ندارد، زیرا در مقابل 4.♔d7 ♖a8 5.♖a1 (خانهٔ اضافی!) ناکام می‌ماند. 5.... ♖b8!

3. ... ♖c6+

4.♔e5!

روش برد قبلی ما در اینجاکارساز نیست، زیرا پس از

4.♔f5 ♖c5+ 5.♔g6 ♖c6+ 6.♔h5 ♖c5+ 7.♔h6 ♖c6+ 8.♖g6 ♖×g6+ 9.♔×g6

سیاه پات می‌کند.

4. ... ♖c8

یا اینکه

4. ... ♖c5+ 5.♔d6 ♖c8 6.♖e1! ♔g7 7.♖e8

می‌برد. توجه داشته باشید که اگر اکنون رخ سیاه در ستون b بود، او می‌توانست با

4. ... ♖b5+ 5.♔d6 ♖b8 6.♖e1 ♔g7 7.♖e8 ♖b6+ 8.♔c5 ♖f6

مساوی کند.

5.♖g6!

تنها به دلیل آنکه شاه سفید عرض ششم را ترک کرده انجام این حرکت برنده امکان‌پذیر است.

5. ... ♔h7

اگر 5. ... ♖a8 6.♖a6 و 7.♔f6 می‌برد.

6.♖c6 ♖a8

7.♔f6 ♖b8

8.♖e6

و

9.♖e8

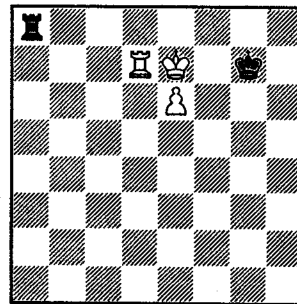
می‌برد.

ب) پیاده در عرض ششم

با بودن پیاده در عرض ششم، شانس‌های تساوی افزایش می‌یابد. اگرچه هنوز شاه سیاه نباید بیش از یک ستون از پیاده دور بوده و باید در بخش کوچکتر قرار گرفته باشد. پوزیسیون رخاش زیاد حساس نیست.

پیش از آنکه به طور سیستماتیک به این گونه آخربازی بپردازیم، یک نمای مهمّ پایه را بررسی می‌کنیم.

(۱۵۴)



س. تاراش ۱۹۰۶

این پوزیسیون مساوی است و سه عنصر مشخّص دارد:

۱) پیاده در عرض ششم است.

۲) شاه سیاه یک ستون از پیاده فاصله دارد.

۳) رخ سیاه سه ستون از پیاده دور است.

بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♖d8

پس از 1.♔d6+ ♔f8 یا 1. ... ♔f6 2.♖f7+ ♔g6 سیاه به راحتی مساوی می‌کند. سایر حرکتها به ادامهٔ اصلی می‌رسند.

1. ... ♖a7+

سیاه نمی‌تواند

1. ... ♖a1? 2.♔e8! ♔f6 3.e7 ♔e6 4.♖b8 ♖a6 5.♔f8

بازی کند چون شکست می‌خورد، امّا 1. ... ♖a6 2.♖d6 ♖a8! امکان‌پذیر است.

2.♖d7

حرکت بهتری وجود ندارد، زیرا

2.♔e8 ♔f6

به مساوی فوری می‌انجامد و پس از

2.♔d6 ♖a6+ 3.♔e5 ♖a5+ 4.♖d5 ♖a1 5.♔d6 ♔f8

وضعیت متعادل است.

2. ... ♖a8

رخ همان‌گونه که بعداً خواهیم دید به غیر از a6 به سایر خانه‌ها می‌تواند برود.

3.♖d6

یک حرکت رندانه که سیاه درمقابل، باید به دقّت دفاع کند. سایر حرکتهای رخ در ستون d، امکان

3. ... ♖a7+ 4.♔e8 ♔f6

را می‌دهد که در وضعیت اصلی با 5.e7+ به برد می‌رسد. سفید همچنین نمی‌تواند با رخ دست به حرکتهای انتظاری بزنند، مثلاً **3.♖b7 ♖a1** یا

3. ... ♔g6 , **4.♔e8+**

4.♔d7 ♖a8 5.e7 ♔f7

تبدیل به همین ادامه می‌شود. و

4.♔d6+ ♔f6 5.♖f7+ ♔g6

هم به تساوی می‌رسد.

4. ... ♔f6 5.e7 ♖a8+ 6.♔d7 ♔f7

7.♖b1 ♖a7+

با یک تساوی آشکار.

3. ... ♔g6!

تنها حرکت برای نجات سیاه. او پس از

3. ... ♖a7+ (3. ... ♖a1 یا) 4.♔e8 ♔f6 5.e7+

4. ... ♖a8+ 5.♖d8 یا در همین ادامه می‌باخت، و 3.... ♖b8 درمقابل

4.♖d8 ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+ 6.♔d7! ♖b7+ (6. ... ♔f6 7.♖f8+ و 8.e7) 7.♔c6

به شکست می‌انجامد.

4.♖d7

یا اینکه ♔f6 4.♔d7، درصورت

4.♖d8(d1) ♖a7+ 5.♔e8 ♔f6

سفید توفیقی حاصل نمی‌کند.

4. ... ♔g7

5.♖c7 ♖a1

6.♖d7 ♖a2

آخرین حرکت‌ها برای این انجام شده‌اند که نشان دهند لازم نیست سیاه رخ‌اش را به a8 ببرد. فقط پس از 6.... ♖a6?

7.♔e8+ ♔f6 8.e7 ♔e6 9.♔f8!

به شکست می‌انجامید، زیرا سیاه در این حالت نمی‌تواند در ستون f کیش دهد.

7.♔e8+

پس از 7.♖d6، با تهدید 8.♔e8، تنها حرکت سیاه برای تساوی !7. ... ♖a8 است.

7. ... ♔f6

8.e7 ♔e6!

9.♔f8

شگفت‌آور است، سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد.

9.♖d1 ♖a8+ 10.♖d8 ♖a7

حاصلی ندارد.

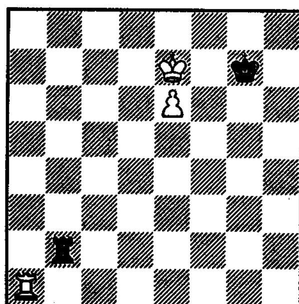
9. ... ♖f2+

10.♔e8 ♖a2

مساوی.

اکنون می‌توانیم به مثال‌های دیگر بپردازیم. با نمودار ۱۵۵ شروع می‌کنیم.

(۱۵۵)
حرکت سیاه



ن.گریگوریف ۱۹۳۷

در بقیهٔ پوزیسیون‌های این بخش حرکت با سیاه است، وگرنه رخ سفید، شاه را از ستون g باکیش دور می‌کند و برتری سفید به برد می‌رسد. به رغم آنکه رخ سیاه به اندازهٔ کافی از پیاده دور نیست، او به طریق زیر مساوی می‌کند:

1. ... ♖b7+

2.♔d6 ♖b6+

البته

2. ... ♔f8 3.♖a8+

یا

2. ... ♔f6 3.♖f1+

خوب نیست.

3.♔d7 ♖b7+

4.♔d8 ♖b8+

سیاه به شاه کیش می‌دهد تا ستون d را ترک کند.

5.♔c7 ♖b2

6. ♖f1

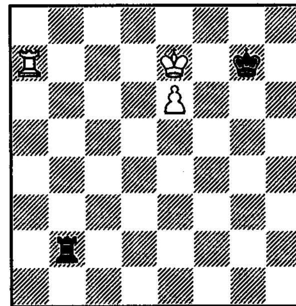
این حرکت برای جلوگیری از ♔f8 ... .6 سیاه است که پس از ♖e1 .6 بازی می‌شد.

6. ... ♖a2!

و سیاه به پوزیسیون مساوی که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۰ دیدیم، دست یافته است.

با احتساب نمودار ۱۵۵، به عنوان نقطهٔ آغاز، اکنون می‌توانیم درمورد واریاسیونهایی بحث کنیم که درصورت تغییر پوزیسیون رخ سفید یا شاه سیاه به وجود می‌آیند. اگر رخ را در ستونهای f یا h یا خانه‌های a1 تا a6 مستقر کنیم، اتفاقی نمی‌افتد، زیرا سیاه به همان طریق با موفقیت دست به دفاع می‌زند. اما، بقیه پوزیسیون‌های رخ اغلب به برد سفید می‌انجامند. در نمودار ۱۵۶، رخ در a7 است.

(۱۵٦)



سفید می‌برد زیرا سیاه نمی‌تواند در b7 کیش دهد، اما روش برد هم جالب و هم آموزنده است. گفتنی است که باوجود رخ سفید در a8، او آسان‌تر پیروز می‌شود. تهدید، ♔e8 .2 و 3.e7 است و پس از +♖b7 ... .1 اگر

1. ... ♖b1 2.♔e8 ♖h1 3.♖a7+ ♔f6 4.e7 ♖h8+ 5.♔d7 ♔f7 6.♖a1

سفید می‌برد.

2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♖b7+ 4.♔c6 ♖e7 5.♔d6 ♖b7 6.e7

پیاده وزیر می‌شود. اکنون به تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۶مان برمی‌گردیم.

1. ... ♖b8!

بهترین دفاع. سایر حرکتهای انتظاری نظیر ♖b1 ....1، یا ♔g6 ....1 به سفید امکان ♖a8 .2 و ورود به واریاسیون اصلی را می‌دهد. با حرکت متن از این کار جلوگیری شده و مسائل پیچیده‌ای برای سفید ایجاد می‌شود.

2.♔d6+!

تنها حرکت. درصورت +♖b7 ♖a1 .2، بازی مساوی می‌شود (نمودار ۱۵۵). اگر ♖a8 ♖d7 .2 ، هم مساوی می‌شود (نمودار ۱۵۴)، و درصورت ♔d7 .2، هم ♔f6 ... .2 و هم ♔f8 ... .2 مساوی می‌کنند.

2. ... ♔f6

همان‌گونه که ادامه‌های زیر نشان می‌دهند، سیاه غیر از حرکت متن انتخاب دیگری ندارد:

۱) **2. ... ♔f8 3.♔d7! ♖e8**

♔g7 ... .3 به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود و 4.♔e7!

3. ... ♔g8 4.♖a1 ♖b7+ 5.♔d8 ♖b8+ 6.♔e7 ♖b7+ 7.♔f6

می‌برد.

4.♖a1 ♖e7+ 5.♔d6 ♖b7 6.♖a8+ ♔g7 7.e7

سفید می‌برد.

۲) **2. ... ♔g6 3.♖a1! ♖b6+**

یا اینکه ♖e1 .4 ♖b2 3

4.♔d7 ♖b7+ 5.♔c6 ♖b8 6.♔c7 ♖b2 7.♖e1! ♖c2+ 8.♔d7 ♖d2+ 9.♔e8

و 10.e7 سفید می‌برد.

3.♔d7!

اما ادامهٔ

3.♖f7+ ♔g6 4.♖f1 ♖a8!

خوب نیست. با حرکت متن، پوزیسیون اکراهی ایجاد می‌شود که سفید فقط به دلیل آنکه حرکت با سیاه است به پیروزی می‌رسد. خواننده می‌تواند خوداین موضوع را بررسی کند.

3. ...♔g7

پس از 3. ...♔g6 سفید همانند تفسیر حرکت دوّم سیاه در واریاسیون ۲، به پیروزی می‌رسد و حرکتهای رخ به سرعت مقابل 4.e7 به شکست می‌انجامند. امّا اینک به نظر می‌رسد که سفید مشکل دارد.

4.♔e7!

یک حرکت دقیق دیگر که مجدداً سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد. 4.♖a1 ♖b7+ به مساوی می‌رسد (نمودار ۱۵۵).

4. ...♖b1

پس از

4. ...♔g6 5.♖a1 ♖b7+ 6.♔d6

ما بار دیگر به تفسیر حرکت دوّم سیاه در واریاسیون ۲ می‌رسیم و پس از

4. ...♔g8 5.♔f6 (یا 5.♖a1) ♖f8+ 6.♔g6 ♖b8 7.♖g7+ ♔h8 8.♖f7 ♔g8 9.e7

سفید می‌برد. درصورت

4. ...♖c8 5.♖a1 ♖c7+ 6.♔d8

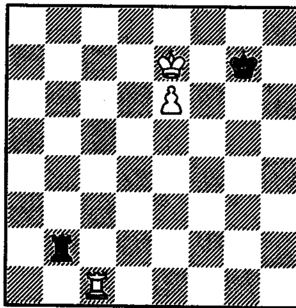
و 7.e7 هم سفید می‌برد.

5.♖a8!

و سرانجام پس از حرکات بسیار زیبایی که ارزشی همانند یک مسئلهٔ آخر بازی دارند، به نمودار ۱۵۶ می‌رسیم که رخ سفید در a8 است و قبلاً طرز برد آن را تجزیه و تحلیل کرده‌ایم.

اگر رخ سفید را در c1 قرار دهیم، به پوزیسیون نمودار ۱۵۷ می‌رسیم.

(۱۵۷)



در این پوزیسیون با بودن رخ در ستون c، سفید به پیروزی می‌رسد مگر آنکه در خانه‌های c4 و c5 و c6 قرار گرفته باشد. بعداً خواهیم دید که چرا استقرار رخ در این خانه‌ها منجر به تساوی می‌شود.

1. ...♖b7+

2.♔d8

درصورتی که رخ سفید در c8 قرار داشت، این حرکت پس از 2. ...♔f6 به مساوی ختم می‌شد، اما در آن حالت

2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♖b7+ 4.♔c6

به آسانی می‌برد. با بودن رخ در c4 یا c5، 2.♔d8 به سیاه امکان می‌دهد تا با

2. ...♔f6 3.e7 ♖×e7! 4.♖f4+ ♔e5

مساوی کند.

در این حالت یک روش دیگر برد **2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7** است، ادامهٔ

3.♖c6 ♖b8! 4.♖c1 ♔f8!

یا در اینجا ♔f6 که هر دو حالت مساوی می‌شود خوب نیست، **3. ...♖b7+** با بودن رخ در c4 یا c5، 3. ...♔f6! مساوی می‌کند.

4.♖c7 ♖b8 5.♖c8! ♖b7+ 6.♔c6

به آسانی پیروز می‌شود.

2. ... ♔f6

با بودن رخ سفید در c6، سیاه می‌توانست با ...2 ♔f8! و در حرکت قبل پس از 2.♔d6 با ...2 ♔f6! مساوی کند. به جای حرکت متن اگر سیاه ...2 ♖b8+ می‌کرد در آن صورت 3.♖c8 به سرعت می‌برد.

3.e7!

تنها این حرکت زیرکانه می‌تواند سفید را به پیروزی برساند.

3. ... ♖b8+

4.♔d7

ادامه‌های

4.♔c7 ♖a8 5.♖a1! ♖e8 6.♔d6

یا

4.♔c7 ♖e8 5.♔d6 ♖a8 6.♖f1+ ♔g7 7.♖a1!

هم که به برد می‌رسند، امکان‌پذیرند.

4. ... ♖b7+

5.♔d6 ♖b6+

یا اینکه

5. ... ♖b8 6.♖f1+ ♔g7 7.♔c7 ♖a8 8.♖a1!

می‌برد.

6.♔c7! ♖e6

7.♔d8 ♖d6+

8.♔e8

و سفید به آسانی می‌برد.

در نمودار ۱۵۷ اگر رخ سفید در e1 قرار داشته باشد، سفید پس از

1. ... ♖b7+ 2.♔d8 ♖b8+ 3.♔d7!

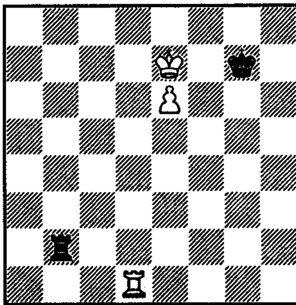
مساوی می‌کند. 3.♔c7? ♖a8!

3. ... ♖b7+ 4.♔c8 ♖e7 5.♔d8

به پیروزی می‌رسد. اما با بودن رخ در e5، ما یک مساوی استثنایی خواهیم داشت، زیرا سیاه مانند پوزیسیون نهایی می‌تواند **5. ... ♔f6!** بازی کند. همچنین باید دانست که با بودن رخ سفید در e8، سیاه می‌تواند با **1. ... ♖a2** مساوی کند.

نمودار ۱۵۸ رخ سفید را در ستون d نشان می‌دهد.

(۱۵۸)



باز هم در این پوزیسیون، اگر رخ سفید در هر یک از خانه‌های ستون d قرار گیرد، به پیروزی می‌رسد، تنها استثناء d7 است که سیاه با ...1 ♖a2! مساوی می‌کند (تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۴ را ملاحظه کنید)

1. ... ♖b7+

با بودن رخ سفید در d5، سیاه می‌تواند **...1 ♔g6** بازی کند، اما سفید با این وجود با **2.♖d8** یا 2.♖d1 به پیروزی می‌رسد، **...2 ♖b7+**، تهدید، 3.♔e8 بود و ...2 ♔f5 در مقابل 3.♔f7 به شکست می‌انجامد، **3.♖d7 ♖b8**، یا اینکه

3. ... ♖b6 4.♖a7 ♔f5 5.♖a5+ ♔g6 6.♖a1! ♖b7+ 7.♔d8 ♖b8+ 8.♔c7 ♖b2 9.♖e1!

می‌برد، ما بعدها به این پوزیسیون خواهیم رسید، **4.♖a7! ♔g7**، و سفید همان‌گونه که در نمودار ۱۵۶ مشاهده کردیم با

5.♔d6+ ♔f6 6.♔d7! ♔g7 7.♔e7!

به پیروزی می‌رسد.

2.♖d7 ♖b1

پس از

2. ... ♖b8 3.♖d8 ♖b7+ 4.♔d6

بـا تـقدم و تأخـر حـرکات، پـوزیسیون اصـلی ایجاد می‌شد، و در مقابل 2. ... ♖b6

3.♔e8+ ♔f6 4.e7 ♔e6 5.♔f8!

ناکام می‌ماند.

3.♖d8

با تهدید 4.♔e8 که به دلیل

3. ... ♔f6 4.e7 ♔e6!

مساوی، نمی‌توان بلافاصله بازی کرد.

3. ... ♖b7+

4.♔d6 ♖b6+

سـیاه نـمی‌توانـد بـا 4. ... ♔f6 از تـهدید e7 جـــلوگیری کـند، زیـرا 5.♖f8+ و 6.e7 درپـی می‌آیند.

5.♔d7 ♖b7+

6.♔c6 ♖e7

یـا ایـنکه 6. ... ♖a7 7.♖d7+ بـه بـرد می‌رسد.

7.♔d6

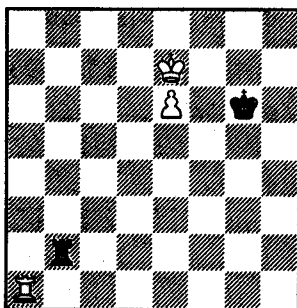
سفید می‌برد.

پوزیسیون نمودار ۱۵۵ با کلیه جابه‌جایی‌های رخ سـفید تـجزیه و تـحلیل شـد. نـتایج‌مان را خـلاصه می‌کنیم: اگر رخ سفید در ستونهای c , d , e یا g به جـز خـانه‌های c4 ,c5 ,c6 ,e5 و e8 بـاشد، بـه پیروزی می‌رسد. همچنین اگر رخ‌اش در خانه‌های a7 یا a8 مستقر باشد نیز می‌برد.

سایر پوزیسیون‌های رخ، درصـورت دفـاع دقـیق، بـه سیاه امکان تساوی می‌دهند.

اکنون با انتقال شاه سیاه بـه g6 نـمودار ۱۵۵ را تغییر مـی‌دهیم. ایـن تـغییر انـدک، گـاهی مـی‌توانـد اهمیت اساسی پـیدا کـند و بـه عـملکرد پـوزیسیونی متفاوتی منتهی شود. نمودار ۱۵۹ می‌تواند نقطهٔ آغاز این مباحثه باشد.

(۱۵۹)



ن.گریگوریف ۱۹۳۷

با بودن شاه سیاه در g7، این پوزیسیون مساوی بود، ولی اکنون سفید بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖b7+

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید برد با

2.♖g1+ ♔f5 3.♔f7

را داشت.

2.♔d8 ♖b8+

پس از 2. ... ♔f6 3.e7 ♖b8+ سفید با هر دو ادامهٔ زیر به پیروزی می‌رسد:

4.♔c7 ♖e8 5.♔d6 ♖b8 6.♖f1+ ♔g7 7.♔c7 ♖a8 8.♖a1!

یا

4.♔d7 ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+ 6.♔c7 ♖e6 7.♔d8 ♖d6+ 8.♔e8

اگر رخ سفید در a5 بـود، سیاه بـا 2. ... ♔f6 (یاحتی پس از 2.♔d6) مساوی می‌کرد. ما مجدداً به پوزیسیون‌های مسـاوی بـا بـودن رخ در a4 و a6 خواهیم پرداخت.

3.♔c7 ♖b2

4.♖e1!

تفاوت در اینجاست! با بودن شاه در g7، سیاه می‌توانست 4. ... ♔f8 بازی کند، حال آنکه اکنون نمی‌توان پیاده را متوقف کرد. اما 4.♖f1 ♖a2! که مساوی می‌کند همان‌گونه که در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۵۰ دیدیم خوب نیست.

4. ... ♖c2+

5.♔d7 ♖d2+

6.♔e8

و **7.e7** به آسانی می‌برد.

با بودن رخ سفید در a4، پوزیسیون پس از **1.... ♖b7+ 2.♔d8** مساوی است یا اینکه

2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♔f6! 4.♖f4+ ♔e5;

یا در همین ادامه 4.♖a1 ♖b7+!

با وجود رخ سفید در a6، ادامهٔ

1. ... ♖b7+ 2.♔d6 ♔f6

به مساوی می‌رسد. **2. ... ♔f6** باز اگر رخ در a6 بود سیاه با 2. ... ♖b8+ 3.♔c7 ♖b1 مساوی می‌کرد زیرا سفید نمی‌توانست رخاش را به ستون e ببرد. اما در این پوزیسیون 2. ... ♖b8+ درمقابل 3.♔c7 ♖b1 4.♖e4! شکست می‌خورد، **3.♖e4** یا 3.e7 ♖×e7! یا **3. ... ♖b8+ 4.♔d7** ♖a8! 4.♔c7، **4. ... ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+** و سیاه همان‌گونه که پیداست مساوی می‌کند.

پوزیسیون با بودن رخ سفید در ستونهای f یا h هم مساوی است، به عنوان مثال با بودن رخ در f1، سیاه با

1. ... ♖b7+ 2.♔d8 ♖b8+ 3.♔c7 ♖a8!

همانند نمودار ۱۵۰ مساوی می‌کند.

با بودن رخ در ستون c، d یا e، سفید مانند نمودار ۱۵۵ به پیروزی می‌رسد. اما دو تفاوت قابل توجه در اینجا وجود دارد:

الف)، سفید الآن با بودن رخاش در c6، پس از **1.... ♖b7+** می‌برد اگر

1. ... ♖b8 2.♖c1 ♖b7+ 3.♔d8 ♖b8+ 4.♖c8

و 5.e7، یا در همین ادامه

3. ... ♔f6 4.e7 ♖b8+ 5.♔d7 ♖b7+ 6.♔d6 ♖b6+ 7.♔c7 ♖e6 8.♔d8

به پیروزی می‌رسد. **2.♔d8 ♖b8+** سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند حرکت نجات‌بخش 2. ... ♔f8! را انجام دهد، **3.♖c8** و **4.e7** به راحتی می‌برد.

ب)، و این بار اگر رخ سفید در e4 باشد نمی‌تواند به پیروزی برسد، زیرا خیلی به پیاده نزدیک است. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ... ♖a2!، با وجود رخ در e5 هم این حرکت به مساوی منتهی می‌شود، اما با بودن رخ در e8 سیاه با ادامهٔ

1. ... ♖b7+ 2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♖b7+ 4.♔c6 ♖a7

مساوی می‌کند. **2.♖g4+**، وگرنه سیاه به پوزیسیون مساوی‌که در نمودار ۱۵۴، دیدیم می‌رسد.

2.... ♔f5 3.♖d4، اگر رخ سفید مورد حمله قرار نگرفته بود، اکنون 3.♔f7 به برد می‌رسید. اما **3.... ♔e5!** 3.... ♔g6 4.♔e8! و سپس 5.e7 می‌برد، یا اینکه

3. ... ♖a7+ 4.♖d7 ♖a6 5.♖d6 ♖a7+ 6.♔f8

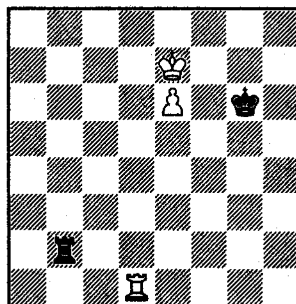
می‌برد.

4.♖d1 ♖a7+ 5.♖d7 ♖a6

و سیاه مساوی می‌کند.

در سایر پوزیسیون‌های رخ، به استثنای آن که رخ در ستون d قرار داشته باشد، روش برد همان است که درمقابل شاه سیاه در g7 به کار می‌رفت. در این حالت، سفید همان‌گونه که در نمودار ۱۶۰ مشاهده می‌شود، مشکلات بیشتری دارد.

(۱۶۰)



1. ... ♖b7+

با بودن رخ در d5، سیاه با

1. ... ♖a2! 2.♔e8 ♔f6 3.e7 ♔e6

مساوی می‌کرد، و !1. ... ♖a2 هم با بودن رخ در d7 به مساوی می‌رسد.

اما اگر رخ سفید در d4 باشد پس از:

1. ... ♖a2 2.♔e8! ♔f6 3.e7 ♔e6 4.♖e4+

به پیروزی می‌رسد.

2.♖d7 ♖b8

یا اینکه

2. ... ♖b6 3.♖a7 ♔f5 4.♖a5+ ♔g6 5.♖a1

همانند نمودار ۱۵۹ به برد می‌رسد. 2. ... ♖b1 3.♖a7 مجدداً می‌برد.

3.♖a7!

در نمودار ۱۵۸ (با بودن شاه سیاه در g7)، سفید با

3.♖d8 ♖b7+ 4.♔d6 ♖b6+ 5.♔d7 ♖b7+ 6.♔c6

به آسانی پیروز می‌شد. اما اکنون 6. ... ♖a7! به مساوی می‌رسد زیرا 7.♖d7 دیگر با کیش نیست. یعنی سفید ناگزیر است راه طولانی‌تری را انتخاب کند.

3. ... ♔g7

و ما به نمودار ۱۵۶ می‌رسیم (پس از بهترین حرکت دفاعی سیاه، 1. ... ♖b8)، همان‌گونه که در آنجا دیدیم، سفید به آسانی با

4.♔d6+ ♔f6 5.♔d7! ♔g7 6.♔e7! ♖b1 7.♖a8 ♖b7+ 8.♔d6 ♖b6+ 9.♔d7 ♖b7+ 10.♔c6 ♖e7 11.♔d6 ♖b7 12.e7

به پیروزی می‌رسد. برای تجزیه و تحلیل مشروح این شاخهٔ مهم به نمودار ۱۵۶ مراجعه شود.

نتیجه‌گیری‌هایمان را خلاصه می‌کنیم:

سفید در نمودار ۱۵۹ می‌تواند به پیروزی برسد، اگر رخ‌اش در ستونهای a, c, d, e یا g به استثنای خانه‌های

a4, a5, a6, c4, c5, d5, d7, e4, e5 و e8

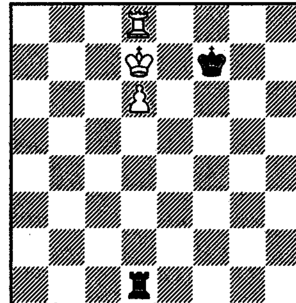
باشد. اگر رخ در این خانه‌ها یا ستونهای f یا h باشد بازی مساوی است.

حجم زیادی به آخربازی‌هایی که پیاده در عرض ششم باشد، اختصاص داده شد، اما این کار بی‌دلیل نبوده است. چنین پوزیسیون‌هایی پایه‌ساز آخر بازی رخ و پیاده در مقابل رخ به شمار می‌روند. بنابراین نیاز به آن دارند که با تمام زیر و بمشان شناخته شوند. زمانی که برای کسب این دانش صرف می‌شود، به هیچ وجه هدر نمی‌رود.

اگر تمام این پوزیسیون‌ها یک ستون به راست حرکت داده شوند، بدیهی است که بخت‌های تساوی سیاه افزایش می‌یابند، زیرا رخ‌اش فضای بیشتری برای

مانور پیدا می‌کند.اما، روال کلّی کار در چنین پوزیسیون‌هایی تغییر نمی‌کند. برای تکمیل بحث‌مان، مثالی را بررسی می‌کنیم که شاه سیاه در بخشی که استقرار در آن نسبت به پیاده غلط محسوب می‌شود، (مثلاً در بخش بزرگتر صفحه) قرار بگیرد.

(۱۶۱)



نتیجه می‌گیریم که رخ سیاه فضای کوچکی برای دادن کیش‌های افقی مؤثر دارد. سیاه حتی درصورت حرکت، بدین گونه شکست می‌خورد:

1. ... ♖a1

اگر پس از این حرکت باز نوبت با سیاه بود می‌توانست با

1. ... ♖a7+ 2.♔c6 ♖a6+ 3.♔b7 ♖a1!

مساوی کند. همچنین اگر شاه سیاه در b7 بود با !1. ... ♖h1 مساوی می‌کرد، (نمودار ۱۵۴).

2.♖c8 ♖a7+

تهدید سفید 3.♔d8 و 4.d7 است.

3.♔c6 ♖a6+

4.♔c7 ♖a7+

5.♔b6 ♖d7

6.♔c6

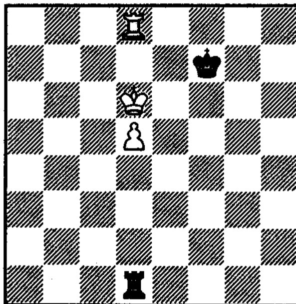
سفید می‌برد.

ج) پیاده در عرض‌های دوّم تا پنجم

اگر پیاده عقب‌تر باشد، به همان نسبت به شانس تساوی سیاه افزوده می‌شود. در اینجا قصد نداریم به طور سیستماتیک همهٔ پوزیسیون‌های ممکن را بررسی کنیم زیرا این کار وقت زیادی می‌طلبد. نکتهٔ اصلی که باید به خاطر سپرد آن است که سیاه از همان امکانات دفاعی که پیشتر گفته شد منتها با شانس موفقیتی بیشتر، بهره می‌گیرد.

با بودن پیاده در عرض پنجم، پوزیسیون‌های جدیدی خلق می‌شود که در آنها شاه سیاه خانهٔ وزارت پیاده را اشغال، یا تهدید به اشغال آن می‌کند. از این نظر، نمودار ۱۶۲ ارزش عملی فراوانی دارد.

(۱۶۲)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

این پوزیسیون بیشتر از یکصد سال قبل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و مشخص شد که یک منبع دفاعی مهم در آن نهفته است. پیش از همه ببینیم که سفید درصورت انجام حرکت چگونه می‌برد:

1.♔c7!

تنها حرکت. پس از

1.♖a8 ♖d2 2.♔c6 ♔e7!

همان‌گونه که در تحلیلمان، هنگامی که حرکت با سیاه باشد، نشان می‌دهیم بازی مساوی است. 1.♔c6 فوری درمقابل

1. ... ♔e7 2.♖d7+ ♔e8

ناکام می‌ماند.

1. ... ♖a1

یا اینکه

1. ... ♖c1+ 2.♔d7 ♖a1 3.♖c8

و 4.d6 همانند نمودار ۱۶۱ می‌برد.

2.♖b8!

قبلاً در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۶۱، نشان دادیم که

2.d6? ♖a7+ 3.♔b6 ♖a1!

منجر به تساوی می‌شود.

2. ... ♖a7+

3.♖b7 ♖a8

4.♔d7!

ادامهٔ

4.d6? ♔e6 5.d7 ♔e7

مساوی می‌شود. از این به بعد سیاه فقط می‌تواند حرکتهای انتظاری انجام دهد.

4. ... ♔f6

5.d6 ♔f7

6.♖b1

اکنون جاده‌های زیادی به رم ختم می‌شوند. کلینگ و هورویتز بدین گونه ادامه دادند:

6.♖c7 ♔f6 7.♖c1 ♖a7+ 8.♔c6 ♖a6+ 9.♔c7 ♖a4 10.♖d1

در حالی که لونفیش واسمیسلوف،

6.♔c6+ ♔e8 (6. ... ♔f6 7.♖e7) 7.♔c7 ♔f7 8.♖b8 ♖a7+ 9.♔b6

را توصیه کردند. اما حرکت متن، منطقی‌ترین به نظر می‌رسد.

6. ... ♖a7+

7.♔c8

یا اینکه

7. ♔c6 ♖a6+ 8.♔c7 ♖a7+ 9.♖b7 ♖a8 10.♖b8

می‌برد.

7. ... ♔e6

8.d7 ♖a8+

9.♔b7 ♖d8

10.♔c6

به آسانی می‌برد.

این روش برد چیز تازه‌ای به ما نشان نمی‌دهد، اما اگر حرکت با سیاه باشد، ادامهٔ جالب و آموزنده برای مساوی پیش روی ما است:

1. ... ♖a1!

این حرکت به منظور جلوگیری از 2.♔c7 انجام می‌شود. همان‌گونه که قبلاً در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۶۱ دیدیم، سفید نمی‌تواند اجازه دهد تا سیاه با رخ کیشهای افقی بدهد.

2.♖c8

اکنون سیاه بازنده به نظر می‌رسد، زیرا پس از

2. ... ♖a6+ 3.♔d7 ♖a7+ 4.♖c7

همان‌گونه که در بالا نشان داده شد سفید به پیروزی می‌رسد، و از طرف دیگر دفاعی در مقابل تهدید ♔d7 و سپس d6، به چشم نمی‌خورد.

2. ... ♖d1!

راه حل! اکنون که رخ سفید d8 را ترک کرده، رخ سیاه بی‌درنگ برای جلوگیری از پیشروی پیاده، به ستون d نقل مکان می‌کند. یک مانور ساده ولی بسیار مؤثر که ارزش به خاطر سپردن دارد، زیرا بیشتر در پوزیسیون‌های پیچیده‌تر روی می‌نماید.

3.♖c2

معنای طرح سیاه آن است که با 3.♔c6 ♔e7! جلو پیاده گرفته می‌شود و پس از

4.♖c7+ ♔d8 5.♖h7 ♖d2!
6.♔d6 ♔c8 7.♖h8+ ♔b7

ما به پوزیسیونی مشابه نمودار می‌رسیم.

سفید پس از

3.♖c5 ♔e8 4.♔c7 ♔e7

هم به پیشرفتی نائل نمی‌شود.

3. ... ♔e8!

این حرکت به موقع، برای جلوگیری از برد سفید با 4.♖e2 صورت می‌گیرد که در آن صورت شاه سیاه بریده می‌شد.

4.♖a2 ♖d3

سیاه نمی‌تواند شاهش را حرکت دهد، زیرا این حرکت، 5.♖e2 را درپی دارد و اگر رخ ستون d را ترک کند، سفید با +5.♖a8 و 6.♔d7 به پیروزی می‌رسد.

5.♖a8+ ♔f7

6.♖a7+

یا اینکه

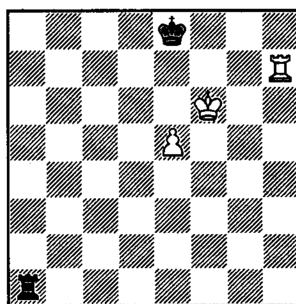
6.♖d8 ♖a3! یا 6.♔c6 ♔e7!

6. ...♔e8

و سفید دیگر پیشرفتی نمی‌تواند داشته باشد.

اکنون می‌توانیم به شرح پوزیسیون فیلیدور (نمودار ۱۳۰) بپردازیم و تحلیلش را که در آن به اشتباه سفید را برنده می‌داند، پی بگیریم.

(۱٦۳)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

تجزیه و تحلیل فیلیدور چنین است:

1. ...♖f1+?

نخستین بی‌دقّتی، ولی هنوز امکان تساوی ازبین نرفته است. اگر رخ سفید الآن در a7 بود، او می‌توانست با 2.♔e6 به پیروزی برسد، چون هم

2. ...♔f8 3.♖a8+ ♔g7 4.♔e7

و 5.e6 (نمودار ۱۵۶) و هم

2. ...♔d8 3.♖a8+ ♔c7 4.♔e7

و 5.e6 (نمودار ۱٦۱) به برد سفید می‌انجامد.

ما قبلاً دفاع صحیح را در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱٦۲ نشان دادیم:

1. ...♖e1! 2.♔e6 ♔f8

به عنوان یک اصل کلّی، بردن شاه به جناح کوچکتر بهتر است، اما سیاه با

2. ...♔d8 3.♖h8+ ♔c7 4.♖e8 ♖h1!

هم مساوی می‌کند.

3.♖h8+ ♔g7 4.♖e8

یا اینکه 4.♖a8 ♖e2!

4. ...♖a1! 5.♖d8 ♖e1!

و بازی مساوی می‌شود.

2.♔e6 ♔f8!

تنها حرکت. پس از

2. ...♔d8 3.♖h8+ ♔c7 4.♔e7

سفید همانند نمودار ۱٦۱ به پیروزی می‌رسد.

3.♖h8+ ♔g7

4.♖e8 ♖e1

باز هم این دقیقترین حرکت نیست. همانگونه که در نمودار ۱٦۲ دیدیم، صحیحترین روش دفاعی

4. ...♖a1! 5.♖d8 ♖e1!

است.

5.♔d7 ♔f7?

اشتباه تعیین‌کننده.

5. ...♖d1+ 6.♔e7 ♖e1 7.e6 ♖a1!

سیاه می‌توانست همانند تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار ۱۵۴ به تساوی دست یابد. در اینجا ...♖e1 .6 دفاع سیاه را ساده می‌کند، اما در عوض درصورت

6. ... ♖a1 7.♖d8 ♖a7+ 8.♔e8

سیاه ناگزیر به یافتن ادامهٔ ظریف

8. ... ♖a6! 9.♖d7+ ♔g8 10.♖d6 ♖a8+ 11.♖d8 ♖a6!

برای تساوی است. پس از 8. ... ♔g6 سفید با

9.♖d6+ ♔f5 10.e6 ♔e5 11.♖b6

و سپس 12.e7 می‌برد.

6.e6+ ♔g7

یـــا ایـــنکه 6. ... ♔f6 7.♖f8+ و 8.e7 می‌برد.

7.♔e7?

یک اشتباه غیرقابل درک کـه امکـان پـیروزی را ازبـــین مـــی‌برد. درعـــوض 7.♖a8! ♖d1+ 8.♔e8 و 9.e7 بی‌مشکل به برد می‌رسد.

7. ... ♖e2?

و این حرکت سرانجام شانس مساوی را از بـین می‌برد. نمودار ۱۵۴ به ما نشان می‌دهد که تنها دفاع 7.... ♖a1 است، مثلاً

8.♖d8 ♖a7+ 9.♖d7 ♖a8
(یا 9. .... ♖a1)

مساوی می‌کند.

8.♖d8 ♖e1

برای 8. ... ♖a2 خیلی دیر است، زیرا سفید با 9.♔e8 و 10.e7 می‌برد.

9.♖d2

ادامهٔ

9.♔d7 ♖d1+
(یا اینکه 9. ... ♔f6 10.♖f8+ و 11.e7) 10.♔e8 و سـپس 11.e7 حـتی سـریعتر بـه بـرد می‌رسد.

9. ... ♖e3

دیگر هیچ دفاعی وجود ندارد.

10.♖g2+ ♔h7

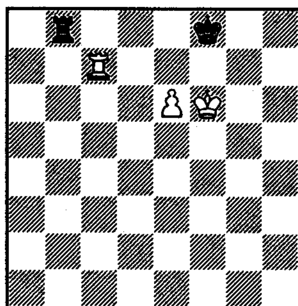
11.♔f7 ♖f3+
12.♔e8 ♖e3
13.e7

سفید می‌برد.

یک مـــثال عـــالی از ظـرافت‌هـای مـوجود در پوزیسیونی که ساده به نظر می‌رسد و یک آخر بازی مناسب، برای آزمون دانشی که به تازگی فراگرفته‌ایم.

اگر پوزیسیون نمودار ۱۶۲ را یک یا دو ستون به چپ حرکت دهیم، سفید می‌برد، زیرا کیشهای افـقی رخ سـیاه یـا کـم‌فاصله است یـا نـاممکن. در ضـمن، پـوزیسیون فـیلیدور در صورت دفـاع نـاقص سیاه می‌تواند بدین‌گونه ادامه یابد:

(۱۶۴)



سفید با

1.♖h7 ♔g8 2.♖g7+ ♔f8

یا 2. ... ♔h8 3.♖g1 و 4.♔f7.

3.e7+ ♔e8 4.♖g8+

به آسانی به پیروزی می‌رسد.

اگر پوزیسیون را یک خانه بـه چـپ یـا راست حـرکت دهیم، نتیجه تـغییر نـمی‌کند، مگـر آنکـه دو سـتون به راست ببریم کـه در آن صـورت رخ سفید فضای کـــافی بـــرای مـــانور نـخواهـد داشت، بـنابرایـن ادامهٔ

1.♖h7+ ♔g8 2.g7? ♖d6+

می‌بازد و ادامهٔ

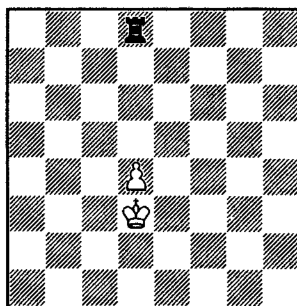
1.♖e6 ♖a8 2.g7+ ♔g8

مساوی است.

با توجه به ساده بودن این پوزیسیون‌ها شطرنجباز باید آنها را خوب به خاطر بسپارد. در پوزیسیون فیلیدور بریدن شاه دشمن از عرض ششم همیشه ممکن نیست، بنابراین در این حالت باید از راه‌های دیگر برای نجات پوزیسیون استفاده کرد.

اگر پیاده عقبتر و در عرض چهارم باشد، در آن صورت استقرار رخ درمقابل پیاده، غالباً مؤثرتر از استقرار آن در پشت پیاده است. به عنوان مثال، در نمودار ۱۶۵، سفید نمی‌تواند بی‌کمک رخ، پیاده‌اش را پیش براند.

(۱٦۵)

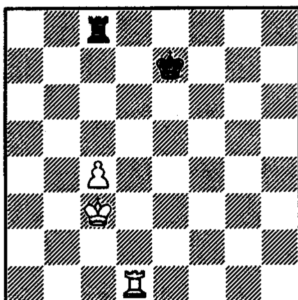


پس از

1. ♔c4 ♖c8+ 2.♔b5 ♖d8! 3.♔c5 ♖c8+ 4.♔d6 ♖d8+ 5.♔e5 ♖e8+ 6.♔f5 ♖d8!

سفید به آنجایی که شروع کرد برمی‌گردد. این روش دفاعی خیلی مهم است و می‌تواند غالباً سیاه را نجات دهد، به عنوان مثال در نمودار ۱۶۶:

(۱٦٦)



همان‌گونه که قبلاً گفته شد، سفید باید از رخاش پیشروی پیاده استفاده کند. او با بهره‌برداری از پوزیسیون نامناسب شاه سیاه، این‌گونه می‌برد.

1.♔b4!

نمی‌توان حرکتها را با تقدّم و تأخّر انجام داد، 1.♖d4 به‌دلیل 1. ... ♖d8! خوب نیست (یکی از مزایای استقرار رخ در مقابل پیاده!) و آخر بازی پیاده پس از

2.♖×d8 ♔×d8 3.♔b4 ♔c8!

مساوی است.

1. ... ♖b8+

2.♔a5 ♖c8!

سیاه نباید با بی‌مبالاتی کیش دهد، چون ، 2. ... ♖a8+? 3.♔b6 به سفید اجازه می‌دهد پیاده‌اش را پیش براند یا پس از 3. ... ♖b8+ 4.♔c7 به رخ حمله کند.

3.♔b5 ♖b8+

4.♔a6 ♖c8

5.♖d4!

اکنون که سفید شاهش را تاحد ممکن جلو برده، با رخ از پیاده حمایت می‌کند و سیاه نمی‌تواند پیشروی پیاده را متوقف کند.

5. ... ♔e6

اگر شاه سیاه در اینجا قرار داشت، در آن صورت فوراً با 5. ... ♔e5 مساوی می‌کرد. به عبارت دیگر، نمودار ۱۶۶ با بودن شاه سیاه در یا e6 یا e5 مساوی

بود. اما اگر شاه در e4 یا پایینتر قرار داشت سفید با +1.♖e1 آن را دوستون از پیاده دور می‌کرد و به پیروزی می‌رسید. ما بعداً به این مطلب باز خواهیم گشت.

6.♔b7 ♖c5

یا اینکه +6. ... ♔e5 7.♖d5، رخ می‌گیرد.

7.♔b6 ♖c8

8.c5

سفید می‌برد.

اکنون مشخص می‌شود که درصورت حرکت سیاه، نمودار ۱۶۶ با 1. ... ♖d8 (تفسیر حرکت ۱ بالا را ملاحظه کنید) یا با 1. ... ♔e6 (تفسیر حرکت ۵ را ملاحظه کنید) مساوی است. به عبارت دیگر شانس برد سفید، درصورتی‌که شاه سیاه یک ستون از پیاده دور باشد، به حداقل می‌رسد.

در اینجا، باید خاطر نشان کرد که در نمودار ۱۶۶ سفید فقط به دلیل آنکه رخ سیاه در سمت چپ، فضای کافی برای دادن کیش‌های افقی ندارد به پیروزی می‌رسد. اگر پوزیسیون نمودار را اقلاً دو ستون به راست حرکت دهیم، سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. بدیهی است که اگر رخ سیاه به جای آنکه جلوی پیاده باشد در پشت آن قرار داشت، امکان تساوی ازبین می‌رفت.

اگر پوزیسیون نمودار ۱۶۶ را یک ستون به چپ حرکت دهیم، در آن صورت سفید اصلاً نمی‌تواند ببرد، زیرا حرکت !2.♔a5 دیگر ممکن نیست.

به عنوان مثال،

1.♔a4 ♖a8+ 2.♔b5 ♖b8+ 3.♔a5 ♖a8+ 4.♔b6 ♖b8+

مساوی می‌کند.

یا پس از 1.♖c4 سیاه هم 1. ... ♖c8 را دارد، هم ادامهٔ

1. ... ♔d6 2.♔a4 ♔d5!

را، امّا

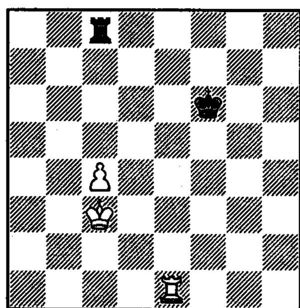
2. ... ♖a8+ 3.♔b5 ♖b8+ 4.♔a6 ♔d5 5.♖g4!

می‌برد.

3.♖c5+ ♔d6 4.♔a5 ♖a8+ 5.♔b5 ♖b8+ 6.♔c4 ♖h8

مساوی می‌شود. این واریاسیون آخری مهمّ است، چون از امکان 1. ... ♖c8 همیشه نمی‌توان استفاده کرد. (مثلاً با بودن شاه سیاه در d5).

(۱٦٧)



اگر همانند پوزیسیون پایهٔ نمودار ۱۶۷، شاه سیاه با دو ستون فاصله از پیاده بریده شده باشد، وضع جالب‌تری به وجود می‌آید.

روش برد بعدی که درمورد یک پیادهٔ مرکزی هم به‌کار می‌رود، گرچه اندکی با روش نمودار ۱۶۶ تفاوت دارد ولی ارزش آموزشی آن کمتر نیست:

1.♔b4

در اینجا ترتیب حرکات چندان مهمّ نیست، زیرا سیاه حتی با بودن شاهش در f7 نمی‌تواند 1. ... ♖e8 بازی کند. پس از

2.♖×e8 ♔×e8 3.♔b4 ♔d8 4.♔b5!

آخر بازی پیاده به برد می‌رسد. پوزیسیون شاه سیاه در اینجا مهم نیست.

1. ... ♖b8+

2.♔a5 ♖c8

3.♔b5 ♖b8+

4.♔a6

بار دیگر اهمیت ستون اضافی را مشاهده می‌کنیم. به همین دلیل است که پوزیسیون مشابه، با بودن پیاده در ستون b، فقط مساوی می‌شود.

4. ... ♖c8

5.♖c1!

در این پوزیسیون سفید می‌تواند با

5.♖e4 ♔f5 6.♖h4

هم به پیروزی برسد (تهدید 7.♔b7 است)،

6. ... ♖b8 7.c5

در اینجا هم 7....♔e6 8.♖d4 و هم 7....♔e5 8.♖h6، به برد می‌رسند. اما برد در این شاخه با بودن شاه سیاه در f5، یا با یک ستون حرکت دادن تمام پوزیسیون به راست ناممکن بود.

5. .... ♔e7

6.♔b7 ♖c5

اگر پوزیسیون یک ستون به راست برده می‌شد، سیاه می‌توانست 6. ... ♖a8 را هم امتحان کند، اما باز سفید با

7.d5 ♖a7+ 8.♔b6 ♖d7 (8. ... ♖a2 9.♖e1!) 9.♔c6 ♔e7 10.d6+ ♔d8 11.♖h1

به پیروزی می‌رسید.

7.♔b6 ♖h5

یا اینکه

7. ... ♖c8 8.c5 ♖b8+ 9.♔c7

می‌برد.

8.c5

یا اینکه

8.♖d1 ♖h6+ 9.♔c7 ♖h5 10.♖d5

می‌برد.

8. ...♔d8

9.♖a1

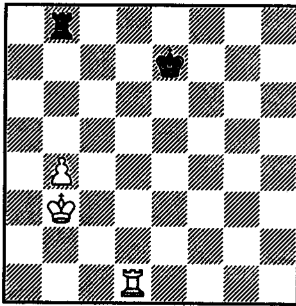
اما 9.c6? ♖h2 که سیاه مساوی می‌کند خوب نیست. گزینه‌های حرکت رخ ازقبیل 9.♖g1 یا 9.♖d1+ هم به برد می‌رسند.

9. ... ♖h2

10.♖a8+

و **11.c6** (+) به آسانی می‌برد.

(۱۶۸)



همان‌گونه که پیشتر گفته شد، پوزیسیون مشابه ۱۶۶، با پیادهٔ اسب فقط به مساوی می‌رسد، اما اگر شاه سیاه دورتر باشد، سفید به پیروزی می‌رسد. به عنوان مثال در پوزیسیون نمودار ۱۶۸، سفید با **1.♖d4! ♔e6** به پیروزی می‌رسد، یا اینکه

1. ... ♖d8 2.♖×d8 ♔×d8 3.♔a4 ♔c8 4.♔a5!

می‌برد.

2.♔c4 ♖c8+

یا اینکه

2. ... ♔e5 3.♖d5+ ♔e6 4.b5 ♖c8+ 5.♖c5 ♔d7 6.b6!

می‌برد.

3.♔b5 ♖b8+

یا اینکه

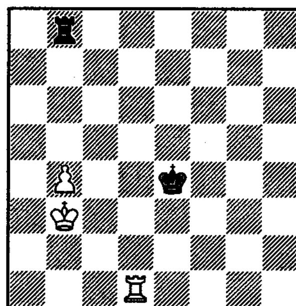
3. ... ♔e5 4.♖d7 ♔e6 5.♖a7

می‌برد.

5.♖h4 ♔e5 4.♔c6 سفید به پیروزی می‌رسد.

همچنین اگر شاه سیاه زیاد جلو آمده باشد، (به عنوان مثال مانند نمودار ۱۶۹، در e4)، شکست می‌خورد:

(۱۶۹)



1.♖d6! ♔e5 2.♖a6 ♔d5 3.♔a4

و پیاده پیشروی می‌کند، یا سفید می‌تواند ادامهٔ پیچیده‌تر

1.♖d7 ♔e5 2.♔c4 ♖c8+

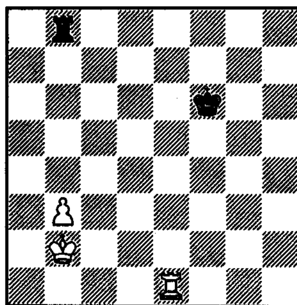
را بازی کند، یا اینکه 2. ... ♔e6 3.♖d4 همانند ادامهٔ بالا.

3.♔b5 ♖b8+ 4.♔c5 ♖c8+ 5.♔b6 ♖b8+ 6.♖b7

سفید می‌برد.

به منظور بُرد قطعی با پیادهٔ اسب، شاه سیاه باید لااقل سه ستون از پیاده دور باشد. توضیح این مطلب چندان اهمیتی ندارد. راه‌کار شبیه تجزیه و تحلیل بالا است و فقط درصورتی که پیاده در عرض سوّم باشد جالب می‌شود. این هنگام وضعیت بی‌نهایت بغرنج می‌شود و همان‌گونه که در مثال بعدی می‌توان دید بازی دقیقی را می‌طلبد.

(۱۷۰)



ن.گریگوریف ۱۹۳۷

قبل از آنکه این پوزیسیون را به طور مشروح تجزیه و تحلیل کنیم، باید یکی، دو نکته را روشن کنیم.

اگر سفید شاهش را جلو ببرد، بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد: 1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4

مصلحت نیست که باز سیاه به کیش دادن ادامه دهد، زیرا پس از

2. ... ♖d8+ 3.♔c5 ♖c8+ 4.♔d6 ♖b8

شاهش با 5.♖f1+ دور می‌شود، بنابراین بازی ادامه می‌یابد:

2. ... ♖b8 3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8.

اکنون سفید باید از پیاده‌اش مراقبت کند، لیکن 5.♖b1 اجازه می‌دهد تا سیاه با 5. ... ♔e7 شاهش را به جناح وزیر ببرد و پس از

5.♖e3 ♔f5 6.♖f3+ ♔g4

رخ ناگزیر است برای شاه سیاه راه باز کند. بنابراین معلوم می‌شود که سفید باید پیشروی شاهش را تدارک ببیند.

تجزیه و تحلیل بالا نشان می‌دهد که استقرار شاه سیاه در f6 بالنسبه خوب است. به عنوان مثال اگر در f8 بود، 1.♖e4 و 2.b4 به سادگی می‌بردند. شاه در f4 ... هم جایگاه خوبی ندارد: سفید با

1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 ♖b8 بـــه پیروزی می‌رسد، یا اینکه

2. ... ♖d8+ 3.♔c5 ♖c8+ 4.♔d6 ♖b8 5.♖b1! ♔e4 6.b4 ♔d3 7.b5 ♔c2 8.♔c7!

می‌برد.

3.♖b1!

ادامهٔ

3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8 5.♖b1 ♔e3! 6.b4 ♔d3 7.b5 ♔c2 8.♖b4 ♔c3

که مساوی می‌شود خوب نیست. همچنین است ادامهٔ

3.♖f1+ ♔g5 4.♖b1 ♔f6 والخ،

3. ... ♔f5 4.♔d5!

سفید یک تمپ حیاتی می‌گیرد،

4. ... ♔f6 5.b4 ♔e7 6.♔c6

و پس از **7.b5** به آسانی پیروز می‌شود.

سیاه با بودن شاهش در f5 هم شکست می‌خورد، پس از

1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 ♖b8 3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8

یا اینکه

4. ... ♖d8+ 5.♔c5 ♖c8+ 6.♔d6 ♖b8 7.♖b1 ♔e4 8.b4 ♔d3 9.b5 ♔c2 10.♔c7!

می‌برد.

5.♖b1 بـه واریـاسیون پـیشنهادی بـالا تـبدیل می‌شود.

هنگامی که به تجزیه و تحلیل اصلی‌مان برسیم، حالتی که شاه سیاه در f7 باشد را بررسی خواهیم کرد. اگر شاه در پایین صفحه مثلاً در f3 باشد، سفید به راحتی با

1.♖e6 ♔f4 2.♔a3 ♔f5

به پیروزی می‌رسد، یا اینکه

2. ... ♖a8+ 3.♔b4 ♔f5 4.♖c6 ♔e5 5.♔c5 و 6.b4

می‌برد،

3.♖a6 ♔e5 4.b4 ♔d5 5.♔a4 ♔c4 6.♖c6+ ♔d5 7.b5 ♖a8+ 8.♔b4 والخ.

باید توجه کرده باشید که چند بار پس از آنکه شاه سیاه بیش از یک ستون به راست رانده شد، در یک نقطهٔ معین تجزیه و تحلیلمان را متوقف کردیم. بعداً نشان خواهیم داد که در این حالت سفید به پیروزی می‌رسد.

تمام واریاسیون‌های ارائه شده به وضوح نشان می‌دهند که به غیر از f6، استقرار شاه سیاه در سایر نقاط بد است. و به این نتیجهٔ شگفت‌انگیز می‌رسیم که در نمودار ۱۷۰ سیاه عملاً در وضعیت اکراهی قرار دارد! با اطلاع از این موضوع، یافتن روشن‌ترین طرح برد به هیچ وجه دشوار نخواهد بود:

1.♖e4

هدف از این حرکت و حرکت بعدی ایجاد نمودار ۱۷۰ با بودن رخ سفید در e3 است و به زودی خواهیم دید که چرا این کار ضروری است. در آغاز بررسی‌مان به ذکر ممکنهٔ

1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 ♖b8 3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8 5.♖b1 ♔e7

پرداختیم. گریگوریف بر آن بود که اکنون سیاه پس از

6. ♔c6 ♖b4! 7.♖e1+ ♔d8

مساوی می‌کند.

7. ... ♔f6 8.♖e3 ♖b8 9.♔c7 ♖b4 10.♔d6!

به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شود.

8.♖e3 ♖h4! 9.♖e5? ♖h6+ 10.♔b7 ♖h7+ 11.♔b8 ♔d7!

12.♖c5 ♖h4 13.♖b5 ♔c6

اما، کوپایف بعداً اصلاحیهٔ زیر را برای سفید پیدا کرد:

9.♖g3! ♖h6+ 10.♔b7 ♖h7+ 11.♔b8 ♖h4

یا اینکه

11. ...♔d7 12.♖g6! ♖h4 13.♖b6

و 14.b4 می‌برد.

12.♖d3+! ♔e7 13.♔c7 ♖b4 14.♖e3+ ♔f6 15.♔d6

و سفید همانند واریاسیون اصلی به پیروزی می‌رسد.

اما روش برد، طولانی‌تر و پیچیده‌تر از واریاسیون اصلی ماست

1. ...♔f5

اگر 1. ...♔f7 2.♔c3 سفید می‌برد زیرا می‌تواند b4 کند.

2.♖e3 ♔f6

پس از 2. ...♔f4 3.♖e1 ما به یکی از پوزیسیون‌های برندهٔ گفته شده در قبل می‌رسیم، که شاه در f3، f4 یا f5 بود. پوزیسیون متن درصورتی که شاه سیاه از ابتدا در f7 بود هم به وجود می‌آمد. در این حالت، پس از 1.♖e3 سیاه بهتر از 1. ...♔f6 نداشت. اما سفید با

1.♖e4 ♔f6 2.♔c3 ♖c8+ 3.♔d4 ♖b8 4.♔c4 ♖c8+ 5.♔d5 ♖b8 6.b4 ♔f5 7.♖h4

هم به آسانی پیروز می‌شد.

به جای 2. ...♔f6 سیاه دفاعی زیرکانه دارد:

2. ...♖h8 3.b4 ♔f4! 4.♖e1 ♖h3!

از پیشروی شاه سفید جلوگیری می‌شود. در این حالت سفید با اسلوب آموزندهٔ زیر می‌برد: **5.♔c2!**

البته نه 5.b5? ♖h5 خوب است و نه ادامه‌های

5.♖e8 ♔f5! 6.b5 ♖d3! 7.b6 ♖d6 8.♖b8 ♔e6

یا

5.♔a2 ♖d3! 6.b5 ♖d5 7.♖b1 ♔e5 8.♔a3 ♔d6 9.b6 ♔c6

که سیاه موفق به تساوی می‌شود. **5. ...♔f5** حرکت انتظاری 5. ...♖g3 در مقابل

6.b5 ♖g5 7.b6 ♖c5+ 8.♔d3 ♖b5 9.♖e6

بازنده می‌شود. **6.b5 ♔f6** یا اینکه

6. ...♖g3 7.b6 ♖g7 8.♔c3 ♖b7 9.♖b1 ♔e6 10.♔c4 ♔d7 11.♔b5 ♔c8 12.♔a6 ♖d7 13.♖h1 ♖d8 14.♔a7 ♖d7+ 15.♔a8

سفید می‌برد. **7.b6 ♔f7**، یا اینکه

7. ...♖h8 8.♔c3 ♖b8 9.♖b1 ♔e6 10.♔c4 ♔d7 11.♔b5 ♔c8 12.♖c1+ ♔b7

و سیاه در دو حرکت مات می‌شود.

8.♖b1 ♖h8 9.♔c3 ♔e6 10.♔b4 ♔d7 11.♖c1! ♖c8 12.♖c5

سفید می‌برد (12. ...♖c6 13.♔b5).

واریاسیون فوق نه فقط یک امکان جدید دفاعی، بلکه یک روش ظریف برد را هم به ما نشان می‌دهد. قابل توجه آنکه پس از **4. ...♖h3!**، اگر شاه سیاه به جای f4 در f5 قرار داشت، پس از

5.♔c2 ♔f6 6.b5 ♖h5 7.b6 ♖c5+ 8.♔d3 ♖b5

از آنجا که سفید به هیچ‌وجه نمی‌تواند 9.♖e6 کند بازی مساوی می‌شد. یا اینکه

5.b5 ♖d3! 6.♔c2 ♖d5 7.♖b1 ♖c5+ 8.♔d3 ♔e5 9.b6 ♖c8

مساوی می‌شود. اکنون به شاخهٔ اصلی بازمی‌گردیم:

3.♔c3

سفید می‌تواند 3.♖e1 بازی کند و نمودار ۱۷۰ را ایجاد کند که در آن نوبت حرکت با سیاه باشد، ولی اکنون می‌دانیم که سیاه می‌تواند طرح دفاعی‌اش را با ...3 ♖h8! تغییر دهد، سفید در این هنگام مجبور به 4.♖e3 است زیرا

4.b4? ♖h3! 5.♔c2 ♔f7 6.b5 ♖h5 7.♖b1 ♔e6

مساوی می‌شود.

3. ... ♖c8+

4.♔d4 ♖b8

ادامهٔ

4. ... ♖d8+ 5.♔c5 ♖c8+

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

5.♔c5 ♖c8+

6.♔d6! ♖b8

یا اینکه

6. ... ♖d8+ 7.♔c7 ♖d4 8.♔c6 ♖h4 9.♔b5 ♖h5+ 10.♔a4

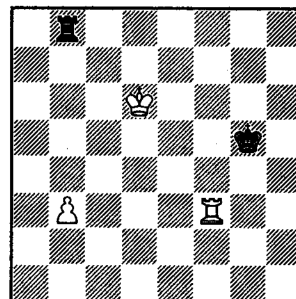
و پیاده پیشروی می‌کند.

7.♖f3+

جان کلام تمامی مانور. حمایت پیادهٔ سفید توسط رخ e3 به سفید اجازهٔ 5.♔c5 و 6.♔d6 را داد که این حرکات به نوبهٔ خود شاه سیاه را یک ستون دور کردند.

7. ... ♔g5

(۱۷۱)



کار سفید به رغم برتری‌اش هنوز آسان نیست.

درصورت

8.♔c7 ♖b4 9.♔c6 ♖b8

پیاده نمی‌تواند پیشروی کند. هر حرکت رخ به شاه سیاه اجازهٔ بازگشت می‌دهد. سفید به منظور پیروزی باید طرحهای خود را بر استقرار رخ‌اش در b1 متمرکز کند که در آن هنگام به دلیل دور بودن شاه سیاه به پیروزی می‌رسد.

8.♔c5! ♖c8+

یا اینکه

8. ... ♔g4 9.♖d3! ♖c8+

(برای جلوگیری از 10.b4)

10.♔b6 ♖b8+ 11.♔c7 ♖b4 12.♔c6 ♔f5

(یا اینکه

12. ... ♖b8 13.♖d4+ ♔f5 14.b4 ♔e5 15.♖h4

می‌برد)

13.♔c5 ♖b8 14.b4 ♖c8+ 15.♔d5 ♖d8+ 16.♔c4 ♖c8+ 17.♔b3 ♔e4 (17. ... ♖b8 18.♖d5+; 17. ... ♔e5 18.b5) 18.♖d6 ♔e5 19.♖a06

و همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۶۸ دیدیم سفید به پیروزی می‌رسد.

9.♔d4 ♖b8

10.♔c3 ♖c8+

در اینجا یا قبلاً 10. ... ♔g4 11.♖f1 فقط به اجرای طرح سفید کمک می‌کرد.

11.♔b2 ♖b8

پس از پشت سر گذاشتن مشکلات فراوان و انجام

بازی دقیق، سفید اکنون تقریباً به همانجایی که شروع کرد بازگشته است. تفاوت اصلی در اینجا است که شاه سیاه به جای سه ستون، چهار ستون از پیاده دور است و این عامل تعیین کننده به حساب می‌آید.

12. ♖f1!

رخ سفید رهسپار b1 است و دفاعی درمقابل این طرح وجود ندارد.

12. ... ♔g6

13. ♔c3

برای آخرین بار حرکات موزون قدیم تکرار می‌شود!

13. ... ♖c8+

14. ♔d4 ♖b8

15. ♔c4 ♖c8+

16. ♔d5 ♖b8

17. ♖b1!

سرانجام، رخ به b1 می‌رود. اکنون شاه سیاه خیلی دیر وارد می‌شود.

17. ... ♔f7

18.b4 ♔e7

19. ♔c6

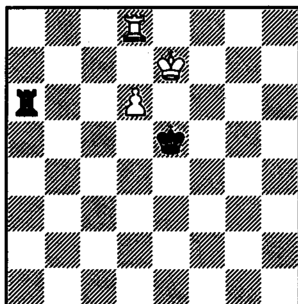
و سفید به آسانی پیروز می‌شود.

این قطعهٔ طولانی تجزیه و تحلیل گریگوریف پر از نکات ظریف و شگفت‌انگیز بود. منظور از ارائهٔ آن جلب توجّه خواننده به ظرایفی است که حتی در ساده‌ترین آخربازی‌ها وجود دارد. دلیل دیگر، آنکه چنین آخربازی‌هایی باید قبل از رویارویی بر سر میز، مورد بررسی قرار گیرند.

آخر بازی‌های جالبتری وجود دارند که در آنها پیاده در خانهٔ اولیه است یا یک پیادهٔ مرکزی در عرض سوّم قرار دارد، که ما از بررسی آنها صرف‌نظر می‌کنیم.

در عوض، دو نمونه راکه در آنها شاه مدافع، پشت پیاده قرار دارد بررسی می‌کنیم.

(۱۷۲)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

کلاً، در چنین پوزیسیون‌هایی سفید به پیروزی می‌رسد، به خصوص اگر شاه مدافع یک عرض از پیاده فاصله داشته باشد. سیاه فقط هنگامی که نحوهٔ استقرار مهره‌های سفید بد باشد یا پیاده زیاد پیشروی نکرده باشد شانس تساوی دارد. در نگاه اول، چنین به نظر می‌رسد که سیاه در نمودار ۱۷۲ شانس‌های خوبی برای تساوی دارد، زیرا مهره‌های سفید برای دفاع از پیاده به آن چسبیده‌اند. اما سفید با مانور تیپیک بعدی بازی را باز می‌کند.

1. ♖h8!

اما (درصورت 1.d7 ? ♖e6+ 2.♔f7 2. ... ♔d6? 3.♖e8! سفید به پیروزی می‌رسد) خوب نیست، چون سیاه پس از 2. ... ♖f6+! 3.♔g7 ♔e6 4.♖e8+ ♔×d7 مساوی می‌کند.

1. ... ♖×d6

2. ♖h5+

سفید می‌برد.

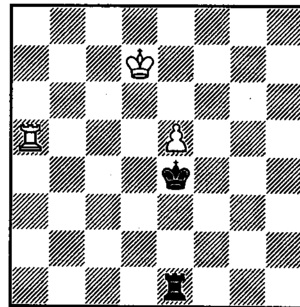
اگر این پوزیسیون را به چپ حرکت دهیم باز سفید به پیروزی می‌رسد، اما روشن است که اگر آن را یک ستون به راست ببریم، پس از

1.♖h8 ♖×d6 2.♖h5+ ♔g4

مساوی می‌شود.

نمودار ۱۷۳ یکی دیگر از پوزیسیون‌هایی است که ارزش عملی دارد. نحوه استقرار مهره‌های سفید به نسبت مثال قبلی تأثیرگذارتر است، اما با کمال تعجب، سیاه درصورت حرکت، مساوی می‌کند.

(۱۷۳)



سفید درصورت حرکت با 1.e6 به پیروزی می‌رسد اما اگر حرکت با سیاه باشد بدین‌گونه مساوی می‌کند:

1. ...♔f5

سیاه باید از این فرصت برای برگرداندن شاهش به عرض پنجم استفاده کند.

2.e6+ ♔f6

3.♖a6 ♖e2!

رخ باید در ستون e یک حرکت انتظاری انجام دهد، زیرا هم 4.♔e8 ?+3... ♖d1 و 5.e7+ و هم 3... ♔g7 4.♖a7 به برد سفید می‌انجامد.

4.♖d6

پس از 4.e7+ ♔f7 مساوی، روشن است.

4. ...♖e1

5.♖d2 ♖a1!

باز هم تنها حرکت، زیرا سفید تهدید برد با 6.♖f2+ و 7.e7 را داشت. البته 5. ... ♖×e6 درمقابل 6.♖f2+ به شکست می‌انجامد.

6.♖f2+ ♔g7

و سیاه به پوزیسیون مساوی از نوع نمودار ۱۵۴ رسیده است.

امّا اگر پوزیسیون نمودار ۱۷۳ یک ستون به چپ حرکت داده شود، پس از

1. ...♔e5 2.d6+ ♔e6 3.♖a6 ♖d2 4.♖c6 ♖d1 5.♖c2 ♖a1 6.♖e2+ ♔f7 7.d7

به پوزیسیونی از نوع نمودار ۱۴۹ می‌رسیم که به برد سفید می‌انجامد.

حرکت دادن پوزیسیون به راست، تغییری در نتیجه نمی‌دهد، اما اگر پوزیسیون دو ستون به راست حرکت داده شود، سیاه ناگزیر است به نحو متفاوتی دفاع کند. پس از

1. ...♔h5 2.g6+ ♔h6 3.♖a6 ♖g2 4.♖f6 ♖g1? 5.♖f2 ♖a1 6.♖h2+

سفید می‌برد، زیرا شاه سیاه باید به g5 برود. اما، سیاه با **4...♖g5! 5.♖f1 ♖f5+! 6.♖×f5 پات**، یک ذخیرهٔ پاتی دراختیار دارد. توجه داشته باشید که سیاه نمی‌تواند ?3... ♖g5 بازی کند زیرا با !4.♖f6 در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و سفید می‌برد.

با این نمودار به بررسی‌مان از آخر بازی رخ و پیاده درمقابل رخ خاتمه می‌دهیم.

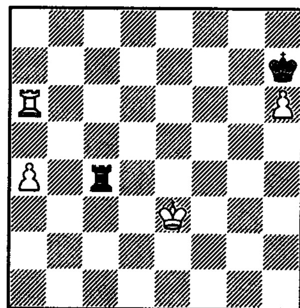
درمورد حجم این بخش که فقط اهمیت فوق‌العادهٔ این نوع آخر بازی را نشان می‌دهد، عذر ما پذیرفته است. آخر بازی‌های پیچیده‌تر رخ و پیاده معمولاً به یکی از این پوزیسیون‌های پایه که باید کاملاً آنها را شناخت تبدیل می‌شوند.

رخ و دو پیاده درمقابل رخ

در آخر بازی رخ و دو پیاده، مقابل رخ، معمولاً سفید خیلی آسان به پیروزی می‌رسد. حتی اگر ناگزیر

به ازدست دادن یک پیاده شود می‌تواند به طور طبیعی از این فرصت برای ایجاد یک پوزیسیون برندهٔ تئوریک، با پیادهٔ دیگر استفاده کند. فقط در حالت‌های استثنایی سیاه می‌تواند به تساوی امیدوار باشد که ما اکنون به بررسی چند نمونه از آنها که دارای بیشترین ارزش عملی هستند، می‌پردازیم.

(۱۷۴)



اسمیسلوف ـ بوندارفسکی ۱۹۴۰

نخستین پوزیسیون ما بی‌نهایت جالب است. به رغم آنکه رخ سفید از پیاده‌ها حمایت می‌کند و شاهش در عرض، آزادی حرکت دارد، نمی‌تواند برد را تحمیل کند. سیاه با مدنظر قراردادن پوزیسیون مهمّ وانکورا، (نمودار ۱۳۸) مساوی می‌کند درحالیکه پیادهٔ h6 ابداً نقشی در جریان بازی ندارد.

1.♔d3

هر حرکت رخ بلافاصله منجر به ازدست دادن یک پیاده می‌شود و درصورتی که شاه به سوی پیادهٔ h عزیمت کند، از رسیدن به g5 یا h5 دور می‌ماند.

1. ... ♖b4

2.♔c3 ♖f4

طرح سیاه ساده است. رخاش به حفظ حملهٔ افقی به پیادهٔ a می‌پردازد، سپس به محض نزدیک شدن شاه سفید به پیاده با کیش آن را دور می‌کند. برای انجام موفقیت‌آمیز این کار، رخ باید ستونی را انتخاب کند که بتواند از هر خانهٔ آن کیش دهد و تا حد ممکن ازپیادهٔ a دور باشد. بدیهی است که ستون f برای این کار ایده‌آل است گرچه ستون e هم به قدر کافی از پیاده دور است و ... 2. ♖e4 هم قابل بازی است. از سوی دیگر ... 2. ♖g4 چندان دقیق نیست زیرا در آن صورت رخ نمی‌تواند در g7 کیش دهد.

3.♔b3 ♖f3+

حرکتِ اجباری، زیرا تهدید 4.♖c6 وجود داشت.

4.♔c4 ♖f4+

5.♔d5 ♖b4

سیاه فقط تا زمانی که شاه سفید از پیادهٔ a حمایت می‌کند، کیش می‌دهد. به عنوان مثال، درمقابل 5.... ♖f5+? 6.♔e6 ♖f4 7.a5 ناکام می‌ماند چون سیاه نمی‌تواند 7. ... ♖f5 کند.

6.♔c6 ♖f4

باز هم تهدید 7.a5 بود.

7.♔d7 ♖d4+

8.♔c7 ♖f4

9.a5 ♖f5!

تمام حرکات مبتنی بر دستورالعمل وانکورا (نمودار ۱۳۸) است.

10.♔d7 ♖d5+

11.♔e7 ♖e5+

12.♔f6 ♖c5

13.♖a8 ♖b5

14.a6 ♖b6+

و سفید دیگر نمی‌تواند پیشرفتی حاصل کند. پس از 15.♔e7 ♖×h6 (15.♖c6 هم ممکن است)،

16.♔f7 ♖b6 17.♖a7 ♔h6 18.♔f8 ♖b8+ 19.♔e7 ♖b6 20.♔d8 ♖f6 21.♔c8

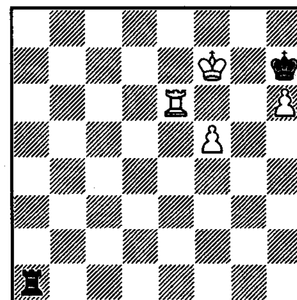
طرفین به تساوی رضایت دادند. همان‌گونه که مشاهده می‌شود، این روش دفاعی، ارزش عملی

عظیمی دارد.

استثنائات فراوان دیگری وجود دارد که در آنها دو پیاده تضمین‌کنندهٔ پیروزی نیستند. گاهی دلیل این کار، موقعیت نامناسب شاه سفید یا به طور غیر معمول، فعال بودن مهره‌های سیاه یا این حقیقت است که یکی از پیاده‌ها تقریباً بی‌ارزش است. اکثر این پوزیسیون‌ها به ندرت در جریان بازی ایجاد می‌شوند، بنابراین ما توجه خود را به آن چند پوزیسیونی معطوف می‌کنیم که برای خواننده ارزش بیشتری داشته باشند.

هنگامی که دو پیادهٔ فیل و رخ در یک جناح باشند، با اینکه عجیب به نظر می‌رسد، ولی از نظر تئوری، بازی معمولاً مساوی می‌شود. البته دفاع در چنین پوزیسیون‌هایی مستلزم دقت فوق‌العاده است زیرا در موقعیت‌های متعددی سفید به پیروزی می‌رسد، به خصوص هنگامی که پیاده‌ها زیاد پیشرفته باشند. باتوجه به ارزش عظیم عملی این آخر بازی، آن را اندکی مفصل‌تر بررسی می‌کنیم. به همین منظور با نمودار ۱۷۵ که نخستین پوزیسیون حساس ماست آغاز می‌کنیم:

(۱۷۵)
حرکت سیاه



ی. مایزلیس ۱۹۳۹

استقرار فعالانه شاه و رخ سفید به وی اجازه می‌دهند بدین‌گونه پیروز شود:

1. ... ♖a8

اگر سیاه کیش دهد، سفید به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖a7+ 2.♔f8 ♖a8+ 3.♖e8 ♖a6

(جلوگیری از 4.f6)

4.♖e7+ ♔h8 5.♖e6 ♖a8+

(باز تهدید، 6.f6 بود)

6.♖e8 ♖a6 7.f6! ♖xf6! 8.♔e7+

سیاه هم نمی‌تواند انتظار بکشد، زیرا ... 1. ♖a2، در مقابل

2.f6 ♖a8

ناکام می‌ماند (2. ... ♔xh6 3.♔f8)

3.♖e8 ♖a7+ 4.♔e6! ♖a6+ 5.♔f5 ♖a5+ 6.♖e5 ♖a1 7.f7 ♖f1+ 8.♔e6 ♔g6 9.♖g5+! ♔xg5 10.h7

سفید می‌برد، زیرا شاه با رفتن به f8 از کیش فرار می‌کند.

فقط با یک تغییر جزئی در پوزیسیون، یعنی استقرار رخ سفید در d6، سیاه امکان می‌یابد با

1. ... ♖a7+ 2.♔e8 ♖a8+ 3.♔e7

مساوی کند.

یا اینکه 3.♖d8 ♖a6

3. ... ♖a7+ 4.♖d7 ♖a8 5.♖d8

درصورت 5.f6 ♔xh6 مساوی می‌شود.

5. ... ♖a7+ 6.♔f6 ♖a1 7.♖e8 ♖a2

و سفید به دلیل 8. ... ♔xh6 نمی‌تواند 8.♔f7 بازی کند.

2.♖e8

البته 2.f6 ♔xh6 که مساوی می‌کند خوب نیست.

2. ... ♖a7+

یا اینکه

2. ... ♖a6 3.♖e1! ♔xh6 4.♖e6+

یا 4.f6 می‌برد، یا در همین ادامه 3.... ♖a7+

4.♔f8 همانند توضیح قبل به برد سفید می‌انجامد، یا

3. ... ♖b6 4.f6 ♖b8

(4.... ♔×h6 5.♖h1+ و 6.♔g7)

5.♖e8 ♖b6

(ادامهٔ 5. ... ♖b7+ 6.♔e6 همان‌گونه که دیدیم به برد می‌رسد)

6.♔e7 ♖b7+ 7.♔e6

و همانند تفسیر قبلی‌مان به پیروزی سفید می‌انجامد.

3.♔f8 ♔×h6

یا اینکه 3. ... ♖a6 4.♖e7+

4.♖e6+ ♔g5

5.f6 ♔f5

6.♖b6

یا اینکه

6.♖d6 ♔g6 7.f7+ ♔h7 8.♔e8

می‌برد.

6. ... ♔g6

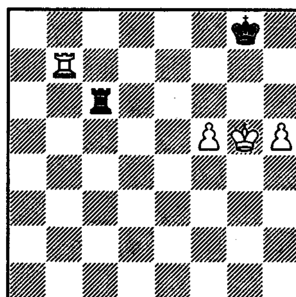
7.f7+ ♔h7

8.♖b8

سفید به آسانی می‌برد.

در این نوع آخر بازی، سیاه باید مانع بریده شدن شاهش از عرض آخر شود، زیرا چنین پوزیسیون‌هایی معمولاً بازنده‌اند. یک مثال از این دست:

(۱۷۶)



کاپابلانکا ـ کوستیچ ۱۹۱۹

سفید لااقل سه ادامهٔ برنده دارد، ولی ما به منظور نشان دادن امکانات متنوع ضمنی، طولانی‌ترین ادامه را انتخاب کرده‌ایم.

1.h6

کاپابلانکا، 1.f6 ♖c1 2.♖g7+ بازی کرد و پس از 2. ... ♔f8 3.h6 چون سیاه نمی‌توانست هیچ کاری برای جلوگیری از 4.h7 و 5.♖g8+ انجام دهد، تسلیم شد. سیاه می‌توانست با 2. ... ♔h8 کمی بیشتر مقاومت کند، پس از 3.♔g6 (یا اینکه 3.♖e7 ♔g8 4.h6 می‌برد)،

3. ... ♖g1+ 4.♔f7 ♖a1 5.♖g8+ ♔h7 6.♖e8 ♖a6 7.♔e7 ♖a7+ 8.♔f8

سفید به راحتی می‌برد.

کوپایف راه برد دیگری را نشان می‌دهد:

1.♖b8+ ♔h7 (1. ... ♔f7 2.h6 و 3.h7; 1. ... ♔g7 2.f6+ ♖×f6 3.h6+ می‌برد) 2.f6 ♖c5+ 3.♔g4 ♖c4+ 4.♔f5 ♖c5+ 5.♔e6 ♖c6+ 6.♔e7 ♖c7+ 7.♔f8

سفید می‌برد.

1. ... ♖c1

2.f6

این ادامه هم راه برد هم روش آموزشی است و نشان می‌دهد که سفید همیشه با داشتن دو پیاده در عرض ششم، درصورتی که شاه سیاه از عرض آخر بریده شده باشد به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♖g1+

تهدید سفید 3.♖b8+ یا 3.♖g7+ است که یکی از پیاده‌ها وزیر می‌شود.

3.♔f5 ♖f1+

4.♔e6 ♖e1+

5.♔d6

هنوز باید احتیاط کرد، زیرا

5.♔d7? ♔f7! 6.h7 ♖h1

مساوی می‌شود.

5. ... ♖d1+

ادامه‌های

5. ... ♖f1 6.♖b8+ ♔h7 7.♔e7

یا

5. ... ♖h1 6.♖b8+ ♔f7 7.h7!

به برد می‌رسند. بهترین کار سیاه کیش دادن است.

6.♔e7 ♖e1+

7.♔d8 ♖f1

بهترین شانس. درصورت 7. ... ♔f8 8.♖g7 و 9.h7 یا اینکه

7. ... ♖d1+ 8.♔e8 ♖e1+ 9.♖e7

سفید می‌برد.

8.h7+ ♔h8

9.♔e7

9.f7? ♖×f7! مساوی می‌شود درصورتی که اکنون 9. ... ♖×f6، درمقابل حرکت بینابینی 10.♖b8+ بازنده می‌شود.

9. ... ♖e1+

10.♔f7

ادامهٔ

10.♔f8? ♖e8+ 11.♔f7 ♖f8+!

که مجدداً به مساوی می‌رسید اشتباه بود، درحالی که پس از حرکت متن، سفید پاسخ 10. ... ♖e8 را با 11.♔g6 یا 11.♖b1 می‌دهد.

10. ... ♖a1

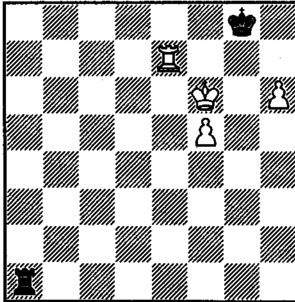
11.♖b8+ ♔×h7

12.♔f8

سفید می‌برد.

در این پوزیسیون نیز شاه سیاه در عرض آخر قرار دارد:

(۱۷۷)
حرکت سیاه



نوبت با هرکه باشد، سفید به پیروزی می‌رسد، بنابراین نوبت حرکت را به سیاه می‌دهیم و دو واریاسیون اصلی را بررسی می‌کنیم:

«الف»

1. ... ♖a2

حرکت انتظاری. ما حرکت فعالتر 1. ... ♖h1 را در واریاسیون ب تحلیل خواهیم کرد. پس از، 1. ... ♖a6+ 2.♔g5، سپس 3.f6 به یک پوزیسیون برنده از نمودار ۱۷۶ می‌رسیم.

2.♔e5!

پس از

2.h7+ ♔h8 3.♔f7 ♔×h7? 4.♔f8+ ♔h6 5.♖e6+! ♔h7 (5. ... ♔g5 6.f6 یا) 6.f6 ♖a8+ 7.♖e8

سفید می‌برد، اما سیاه با ادامهٔ مسئله مانند

3. ... ♖a5! 4.f6 ♔×h7 5.♔f8+ ♔g6 6.f7 ♔f6!

مساوی می‌کند.

2. ... ♖e2+

3.♔d6 ♖d2+

در صورت 3. ... ♖f2 یا 3. ... ♖h2، سفید

بار دیگر 4.♔e6! بازی می‌کند.

(4. ... ♖xh6+ 5.f6)

4.♔e6 ♖e2+

5.♔d7 ♖d2+

پس از 5. ... ♖f2 سفید

6.♖e8+ ♔h7 7.♔e6 ♖a2

بازی می‌کند (یا اینکه

7. ... ♖e2+ 8.♔f7 ♖a2 9.♖e6

به نمودار ۱۷۵ می‌رسد)

8.f6 ♖a6+ 9.♔f5

(ادامهٔ 9.♔f7 ♖a7+ 10.♔f8? امکان می‌دهد تا سیاه با ادامهٔ جالب

10. ... ♔g6! 11.♔g8 ♔xf6 12.h7 ♖g7+ 13.♔h8 ♖a7!

مساوی کند)

9. ... ♖a5+ 10.♖e5

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۷۵ دیدیم (تفسیر حرکت اول سیاه) سفید به پیروزی می‌رسد.

6.♔e8 ♖f2

7.♖e5 ♔h7

اگر رخ سیاه ستون را رها کند، 8.f6 می‌برد. یا اینکه 7. ... ♖f1 8.♔e7 به برد می‌رسد.

8.♔f7!

ادامهٔ

8.♔e7? ♔xh6 9.f6 ♔g6 10.♖e6 ♖f1

که مساوی می‌شود خوب نیست.

8. ... ♔xh6

یا اینکه 8. ... ♖a2 9.♖e6 و ما نمودار ۷۵ را داریم.

9.♖e6+!

سفید پس از

9.f6 ♖a2 10.♔f8 ♔g6! 11.f7 ♔f6

بار دیگر فقط به مساوی می‌رسد.

9. ... ♔h7

10.f6 ♖a2

سیاه برای رسیدن به مساوی باید در پوزیسیونی باشد که بتواند در اینجا 10. ... ♖a8 بازی کند.

11.♔f8 ♖a8+

12.♖e8

و **13.f7** می‌برد.

«ب»

1. ... ♖h1

درصورتی که رخ سفید در یکی دیگر از خانه‌های عرض هفتم قرار داشت، باز شاهد همین پوزیسیون، بودیم، مثلاً باوجود رخ در b7، سفید پس از انتخاب این راه

2.♖b8+ ♔h7 3.♔f7 ♖a1 4.f6 ♖a7+ 5.♔e8 ♔g6 6.f7 ♖xf7! 7.♖b6+ ♖f6

فقط به مساوی دست می‌یافت اما همان‌گونه که ادامهٔ اصلی زیر نشان می‌دهد 2.♖g7+ حرکت برنده محسوب می‌شود.

2.♖g7+

یا اینکه

2.♖e8+ ♔h7 3.♔f7 ♖a1 4.♖e6

همانند نمودار ۱۷۵ به پیروزی می‌رسد.

یا اینکه

2.♔e6 ♖e1+ (2. ... ♖xh6+ 3.f6) 3.♔d7

همانند واریاسیون «الف» به برد می‌رسد.

2. ... ♔f8

یا اینکه

2. ... ♔h8 3.♖e7 ♔g8

(درصورت

3. ... ♖xh6+ 4.♔f7 ♖a6 5.f6 ♔h7

6.♔f8+ ♔g6 7.f7 ♔f6 8.♔g8!

سفید می‌برد)

4.♖e8+ (یا ♔e6)

همانند ادامهٔ مزبور به پیروزی می‌رسد.

3.♔g6!

زمانی تصور می‌شد که سفید می‌تواند در اینجا با

3.♖g6 ♖h2 4.♔e6 ♖h1 5.♔d7

به پیروزی برسد، درصورت

5.♖f6+ ♔e8! 6.♔d6 ♖d1+ 7.♔c7 ♖a1 8.♖d6 ♔f7

مساوی می‌شود، یا اینکه **5. ... ♖a1**

5. ... ♖h5 6.♖e6! ♔f7 7.h7 ♔g7 8.f6+

می‌برد.

6.♖d6 ♔f7 7.h7 ♖h1

یا اینکه

7. ... ♔g7 8.f6+ ♔×h7 9.♔e8

8.♔d8 ♔g7 9.♖d7+ ♔h8 10.f6 ♖f1 11.♔e7!

اما کوپایف نشان می‌دهد که سیاه می‌تواند با **5. ... ♔f7!** به اوضاع بهبود بخشد، **6.♖e6** 6.♖d6 ♖h5! مساوی می‌شود.

6. ... ♖a1! 7.h7

اگر

7.♖e7+ ♔f6 8.h7 ♖a8!

مساوی می‌شود. یا اینکه

7.♖d6 ♖a7+ 8.♔d8 ♖a8+ 9.♔c7 ♖a7+ 10.♔c6 ♖a1 11.h7 ♔g7 12.♖d7+ ♔h8

مساوی می‌شود.

7. ... ♔g7 8.f6+

یا

8.♖h6 ♖a7+ 9.♔c8 ♖a8+ 10.♔b7 ♔×h6

8. ... ♔×h7 9.♔e7 ♖a8

و بازی به یک مساوی تئوریک ختم می‌شود.

3. ... ♖g1+

4.♔h7 ♖f1

وگرنه سفید با 5.f6 و سپس ♔g6 و h7 به پیروزی می‌رسد.

5.♖a7! ♖g1

درصورت 5. ... ♖×f5 سفید با 6.♔g6 و سپس 7.♖a8+ و 8.h7 به پیروزی می‌رسد.

6.f6 ♖g2

7.♖g7 ♖f2

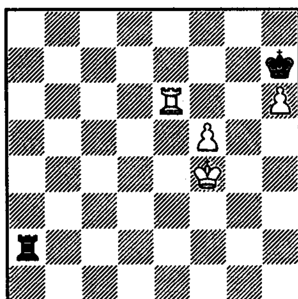
8.♔g6

به آسانی می‌برد.

این واریاسیون‌ها که هر دو طرف در آن با مسائلی درگیر بودند جالب و آموزنده است.

تا به حال پوزیسیون‌هایی را که شاه سیاه از عرض آخر بریده شده یا شاه سفید تا f7 پیشروی کرده بررسی کرده‌ایم. در این حالت‌ها، سفید باوجود مشکلات تکنیکی معمولاً به پیروزی می‌رسد. اکنون باز می‌گردیم به پوزیسیون‌های متداول که شاه سیاه به نحو صحیحی مستقر شده است. سفید درمقابل بهترین دفاع نمی‌تواند به پیروزی برسد.

(۱۷۸)
حرکت سیاه



بوندارفسکی ـ کرس ۱۹۳۹

در این پوزیسیون سیاه باید از سه حالت اجتناب کند. اولاً، نباید اجازه دهد که شاهش به عرض آخر رانده شود، دوماً نباید نمودار ۱۷۵ (با بودن شاه سفید در f7) ایجاد شود، و سوماً نباید هنگامی که پیادهٔ h را گرفت، به سفید اجازهٔ دسترسی به یک آخر بازی برندهٔ رخ و پیادهٔ فیل را بدهد.

1. ... ♖g2

سیاه می‌خواهد مانع رسیدن شاه سفید از طریق g5 به f6 شود، ولی این حرکت مطلقاً غیرضروری بود. او می‌توانست با

1. ... ♖f2+ 2.♔g5 ♖g2+ 3.♔f6 ♖f2!

هم مساوی کند، تنها دفاع؛

پس از 4.♔f7 ... 3. ♖a2 سفید به نمودار ۱۷۵ می‌رسد و پس از 4.♖e7 ... 3. ♔g8 به نمودار ۱۷۷. درصورت 3. ... ♔xh6 سفید نمی‌تواند

4.♔f7+? ♔h7 5.f6 ♖g7+ 6.♔f8 ♖g8+ 7.♔e7 ♖a8

بازی کند چون به مساوی می‌رسد اما با

4.♔e7+! ♔h7 5.f6 ♖f2 6.♔f8

به پیروزی می‌رسد. **4.♖e8** پس از 4.♖d6 ساده‌ترین ادامه

4. ... ♖a2 5.♔e7 ♖a7+ 6.♖d7 ♖a8

است یا در اینجا

6.♔e8 ♖a8+ 7.♖d8 ♖a6

که همان‌گونه که در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۷۵ دیدیم مساوی می‌شود. درصورت 4.♖e5 یا 4.♖e7+ حرکت 4. ... ♔xh6 امکان‌پذیر می‌شود، 4. ... ♖a2! و سفید نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد. حرکتهای شاه اجازهٔ 5.... ♔xh6 را به سیاه می‌دهند، زیرا رخ می‌تواند در عرضهای پنجم، ششم و هفتم حرکت کند.

پس از هر حرکت رخ، سیاه می‌تواند در ستون a یک حرکت انتظاری انجام دهد.

2.♔e5 ♖a2

ساده‌تر از ادامهٔ

2. ... ♖e2+ 3.♔f6 (یا 3.♔d6)

که سیاه طی آن باید در جست و جوی حرکت مساوی‌کنندهٔ 3. ... ♖f2! باشد

3.♔d6

تنها راه عبور از عرض ششم، چون 3.♔f6 امکان

3.... ♔xh6 4.♔f7+ ♔h7 5.f6 ♖a8!

مساوی را می‌دهد.

3. ... ♖a5

این حرکت از 3. ... ♖f2 که پس از 4.f6 (یا 4.♖f6 ♖a2) به مساوی می‌انجامد بهتر است:

4. ... ♔xh6 5.♔e7 ♔g6 6.♖e1 ♖a2! 7.♖g1+ ♔h7

4.f6 ♔g6

ما ادامهٔ بازی که قدری شگفتی‌آفرین است را به عنوان شاخهٔ اصلی انتخاب می‌کنیم. ادامهٔ ساده‌تر 4. ... ♔xh6 5.♔e7 ♖a8! مساوی بود.

5.♖e8

یا اینکه

5.h7 ♔xh7 6.♔e7 ♖a8

و غیره.

5. ... ♖a6+

6.♔e7 ♖xf6

یا اینکه

6. ... ♖a7+ 7.♔f8 ♔xf6 8.♔g8 ♔g6 9.♖e6+ ♔f5 10.♖d6 ♖a8+ 11.♔g7 ♖a7+

مساوی.

7.♖g8+ ♔h7

8.♖g7+ ♔h8

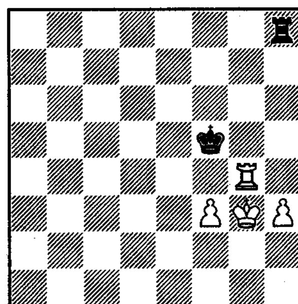
9.♔×f6

پات.

بنابراین اگر سیاه سوارهایش را همانند نمودار ۱۷۸ به نحو مؤثری مستقر کند می‌تواند دفاع رضایتبخشی داشته باشد.

وگرنه همان‌گونه که مثال بعدی ما نشان می‌دهد اوضاع مبهم خواهد بود.

(۱۷۹)
حرکت سیاه



کرس ـ سوکولسکی ۱۹۴۷

در اینجا سفید با طرح خود سیاه را وا می‌دارد تا با بیشترین دقت و احتیاط دفاع کند. شاه سیاه از ستون g بریده شده و رخاش ملزم به جلوگیری از پیشروی پیادهٔ h است. پیادهٔ f، شاه سفید را از کیش‌های افقی محفوظ نگه می‌دارد و پایگاه نیرومند g4 را در اختیار رخ قرار می‌دهد، بنابراین نباید از کیش‌های رخ از پشت ترسید.سیاه باید مراقب باشد تا سفید در شرایط مطلوب پیادهٔ hاش را پیش نراند.

1. .... ♖a8

چون رخ کیش مؤثر ندارد باید در همانجا مستقر باشد. پس از

1. ... ♔f6 2.h4 ♖h5!

سیاه با استفاده از رخ عرض پنج دست به دفاع رضایت‌بخشی می‌زد.

2.h4 ♖a1?

جالب آنکه پس از همین حرکت غیر دقیق، سیاه بازنده می‌شود. باتوینیک

2. ... ♖h8! 3.♖g5+ ♔f6

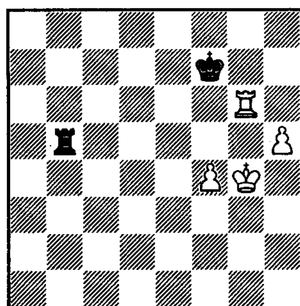
را توصیه کرد که فقط پس از **4.♔g4** سیاه می‌تواند **4. ... ♖a8** بازی کند.

در این هنگام چون سفید قادر به انجام مانور h4 – h5 – h6 نیست رخ سیاه به فضای بیشتری دست می‌یابد. اگر این شاخه را با

5.h5 ♖a1 6.♖g6+ ♔f7 7.f4 ♖a5

ادامه دهیم به پوزیسیون بازی گلیگوریچ - اسمیسلوف، ۱۹۴۷ می‌رسیم، با این تفاوت اندک که رخ در b5 قرار داشت.

(۱۸۰)



گلیگوریچ ـ اسمیسلوف ۱۹۴۷

بازی گلیگوریچ ـ اسمیسسلوف از نمودار ۱۸۰ بدین گونه ادامه پیدا کرد: **8.♖g5** در صورت 8.f5 ♖b1 بازی مساوی می‌شود و کوپایف نشان داده که 8.♔h4 ♖bl! هم برای سیاه مساوی دارد.

واریاسیون‌های اصلی بدین قرار است:

9.♔g5 ♖g1+ 10.♔f5 ♖h1 11.♔g5 ♖g1+ 12.♔h6 ♖f1 13♖g4 ♖h1

یا اینکه

9.♖a6 ♖g1 10.h6 ♖h1+ 11.♔g5 ♖g1+ 12.♔f5 ♖h1 13.♖a7+ ♔g8 14.♔g6 ♖g1+ 15.♔f6 ♖h1 16.♖g7+ ♔h8! 17.f5

♖×h6+ 18.♖g6 ♖h7! 19.♖g1 ♖a7 20.♖e1 ♖a6+ 21.♔f7 ♖a7+ 22.♔g6 ♖g7+ 23.♔f6 ♖g2

و سیاه پس از

24.♔f7 ♖g7+ 25.♔e8 ♖a7! 26.f6 ♔g8!

یا

24.♔e7 ♖g7+ 25.♔d6 ♖f7!

مساوی می‌کند. واریاسیون‌های طولانی و پیچیده، با تفصیل بیشتر در کتابهای تخصصی آخر بازی ارائه شده‌اند. ادامهٔ **8. ... ♖b1 9. ♖c5**

9.h6 ♖a1! 10.♖h5 ♔g8 11.h7+ ♔h8;

یا در اینجا 11.f5 ♔h7 هر دو به تساوی ختم می‌شوند.

9. ... ♔f6 10. ♖c6+ ♔g7! 11. ♔g5 ♖g1+ 12.♔f5 ♖a1 13. ♖c7+ ♔h6 14. ♖e7 ♖b1

و ما به پوزیسیونی شبیه نمودار ۱۷۸ می‌رسیم. پس از ۲۵ حرکت دیگر بازی به تساوی ختم شد.

3.h5 ♖a6

سیاه اشتباه خود را می‌پذیرد پس از

3. ... ♖h1 4. ♖h4 ♖g1+ 5.♔f2 ♖g7 6.h6 ♖h7 7.♔g3

سفید به آسانی پیروز می‌شود.

4.♖h4 ♖h6

5.♖f4+

سفید باید مانع بلوکه کردن پیادهٔ رخ توسط شاه شود، بنابراین

5.♖a4 ♖b6 6.♖a5+? ♔f6

کارساز نخواهد بود.

5. ... ♔g5

6.♖g4+ ♔f5

پس از 6. ... ♔×h5 7.♖h4+ یا 6. ... ♔f6 7.♖g6+، سیاه در هر دو آخر بازی پیاده، بازنده محسوب می‌شود.

7.♔h4 ♖h8

رخ سیاه باید غیر فعال باقی بماند، از همین رو در مقابل 7. ... ♖a6

8.♖g5+ ♔f4 9.♖g6

و 10.♖f6+ به شکست می‌انجامد.

8.♖g5+ ♔f6

یا اینکه 8. ... ♔f4 9.♖g7 می‌برد.

9.♔g4 ♔f7

10.♖f5+!

سفید نباید با

10.♖a5 ♖g8+ 11.♔f5 ♔g7!

برتری‌اش را به باد دهد چون شاه سیاه به ستون h می‌رسد.

10. ... ♔g7

11.♔g5 ♖g8

12.♖f6 ♔h7+

بدین ترتیب سر انجام شاه موفق به بلوکه کردن پیادهٔ h می‌شود، اما در این بین سوارهای سفید چنان فعال شده‌اند که سیاه نمی‌تواند بازی را نجات دهد.

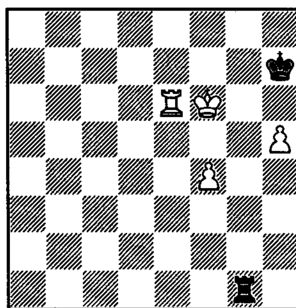
13.♖g6 ♖a8

14.f4 ♖a1

15.♖e6 ♖g1+

16.♔f6

(۱۸۱)
حرکت سیاه


کرس ـ سوکولسکی ۱۹۴۷

استقرار پیادهٔ h در h5، که نمی‌توان آن را به سادگی گرفت، مهم است. با بودن این پیاده در h6، همان طور که خواننده خود می‌تواند بررسی کند، بازی مساوی خواهد شد.

16. ... ♖f1

پس از 16. ... ♖h1، سفید با

17.f5 ♖×h5 18.♖e7+ ♔h6 19.♖e8 ♔h7 20.♔e6

و 21.f6 به پیروزی می‌رسد.

17.f5 ♖f2

یا اینکه

17. ...♔h6 18.♔f7+ ♔×h5 19. f6 ♔h6 20.♔f8

می‌برد.

18.♖e5 ♖h2

یا اینکه

18. ...♔h6 19.♔f7 ♔×h5 20.f6+ ♔h6 21.♖e1

می‌برد.

19.♖e7+ ♔h6
20.♖e8 ♔h7
21.♔e6 ♖e2+
22.♔f7 ♖a2
23.f6 ♖a6
24.♔e7 ♖a7+
25.♔f8 ♖a6

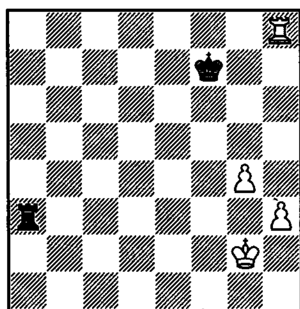
پیادهٔ h سفید از حرکت نجاتبخش 25. ... ♔g6 جلوگیری می‌کند.

26.f7 ♖a7
27.♖c8 ♖a1
28.♔e7 1-0

این مثال بحث و بررسی مان از آخر بازی رخ و پیادهٔ فیل + پیادهٔ رخ در مقابل رخ را کامل می‌کند. ما حجم زیاد یا شاید حجم نسبتاً زیادی را به این آخر بازی اختصاص داده‌ایم چون اهمیت عملی زیادی دارد ولی با این وجود بسیاری از شطرنجبازان استنباط صحیحی از آن ندارند. این قبیل آخربازی‌های پایهٔ رخ هستند که سر میز از دست می‌روند.

اگر سفید دو پیادهٔ متصل داشته باشد، تقریباً همیشه می‌برد. به عنوان مثال چگونگی برد با پیاده‌های h و g را بررسی می‌کنیم.

(۱۸۲)


(زوکرتورت ـ اشتاینیتز ۱۸۸۳)

یک اصل راهنما در این نوع پوزیسیون، **استقرار شاه به بهترین وجه ممکن، قبل از پیشروی پیاده‌ها** می‌باشد. اگر شاه از پیاده‌ها خیلی دور باشد، مدافع اغلب می‌تواند با حمله به پیاده‌ها و رانده شدن آنها به خانه‌های نامناسب، مساوی کند. تجزیه و تحلیلمان به جای ارائه قویترین ادامه، یک بازی واقعی را با تمامی خطاهای آموزندهٔ آن پی می‌گیریم.

1.♖b8

منطقی‌ترین طرح، f3 - f5 - h5 - ♖ و

متعاقب آن ♔g3 بود و فقط در این هنگام باید پیشروی پیاده‌ها آغاز می‌شد. سفید با بی‌اعتنایی به این اصل کلّی کارش را دشوارتر می‌سازد.

1. ... ♔g6

2.♖b5 ♖c3

3.♖e5

او هنوز هم باید 3.♖f5 و 4.♖f3 بازی می‌کرد، البته 3.h4 خوب نبود چون پس از 3. ... ♖c2+ شاهش در مقابل کیش‌های افقی سرپناهی نداشت.

3. ... ♖a3

4.h4

سفید قبل از بالاکشاندن شاه، پیاده‌هایش را پیش می‌راند. مسلماً پوزیسیون هنوز برنده است اما ادامهٔ منطقی‌تر

4.♖f5 ♖b3 5.♖f3 ♖b1 6.♔g3 ♖g1+ 7.♔h4 ♖a1 8.♖b3 ♖a6 9.♖b4

و سپس 10.g5 و 11.♔g4 و پیشروی پیاده به h5 بود.

4. ... ♖b3

5.h5+

پرهیز از ?5.g5 مهم بود زیرا پس از

5. ... ♔h5! 6.♖e4 ♖a3 7.♖f4 ♖b3 8.♖f3 ♖b4

فقط مساوی وجود داشت. **پیشروی پیاده‌ها نباید به گونه‌ای باشد که شاه حریف با قرار گرفتن در حفاظ پیادهٔ جلو به پیادهٔ پشتی حمله کند.**

5. ... ♔h6

6.♖f5 ♖a3

7.♖f3 ♖a1

سیاه می‌توانست با 7. ... ♖a5 دامی پهن کند که در صورت ?8.♔g3 !♔g5 به مساوی برسد. اما سفید با

8.♖f6+ ♔g5 (8. ... ♔g7 9.♖g6+ و 10.♔g3) 9.♖g6+ ♔f4 10.h6.

به پیروزی می‌رسید. توجه داشته باشید که در این حالت پیاده‌ها می‌توانند بی‌کمک شاه پیشروی کنند، مثلاً

10. ... ♖a8 11.g5 ♔f5 12.♖g7 ♖h8 13.h7

و سپس 14.g6 و 15.♖g8.

8.♔g3

سفید برای خود مشکل ایجاد می‌کند. با

8.♖f6+ ♔g5 9.♖g6+ ♔f4 10.h6 ♖a2+ 11.♔f1

(در صورت ?11.♔h1 ♔g3 سیاه حتی به پیروزی می‌رسد!)

11. ... ♔f3 12.♔e1 ♔e3 13.♔d1 ♔d3 14.♖d6+

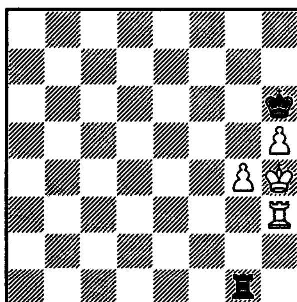
و 15.g5 برد آسانی وجود داشت. یا در اینجا 8.... ♔g7 9.♖g6+ و 10.♔g3 می‌برد.

8. ... ♖g1+

9.♔h4 ♖h1+

10.♖h3 ♖g1

(۱۸۳)



(زوکرتورت ـ اشتاینیتز ۱۸۸۳)

11.♖h2!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و از این رو g5 اجباری می‌شود، ولی سفید مجبور به انتخاب چنین شیوه‌هایی نیست!

11. ... ♖a1

12.g5+ ♔g7

13.♖f2

سفید نمی‌تواند هیچ یک از پیاده‌ها را حرکت دهد و به دلیل وجود کیش‌های افقی باید رخ‌اش را نزدیک شاه نگه دارد.

13. ... ♖h1+

یا اینکه همانند بازی اصلی،

13. ... ♖a4+ 14.♔g3 ♖b4 15.♖f4 ♖b1 16.♔g4

14.♔g4 ♖g1+

15.♔f5 ♖h1

16.h6+ ♔h7

در بازی اصلی، زوکرتورت 17.♔f6 کرد و پس از 17. ... ♖g1! باز مجبور به تغییر طرح خود شد. پس از بازی (با تفاوت در رنگ مهره‌ها) او شاخهٔ متن را به عنوان یک اصلاحیه ارائه داد. اما سریعترین راه برد در 17.g6+! ♔×h6 18.♔f6 قرار دارد و پیاده را نمی‌توان متوقف ساخت. سیاه به جای 15. ... ♖h1 باید 15. ... ♖a1 بازی می‌کرد.

17.♖f4 ♖g1

18.♖e4 ♖f1+

19.♔g4 ♖g1+

20.♔h5 ♖h1+

21.♖h4 ♖g1

22.♖h2! ♖g3

این حرکت اجباری است والا سفید 23.g6 بازی می‌کند. رخ سیاه اکنون خیلی به شاه نزدیک است و سفید می‌تواند جایگاه مهره‌هایش را بهبود بخشد.

23.♖e2 ♖h3+

24.♔g4 ♖a3

25.♖e7+ ♔g8

26.g6

کار تمام است، حالا چند راه برای بردن بازی وجود دارد.

26. ... ♖a4+

27.♔f5 ♖a8

28.♖e5

28.♖d7 و به دنبال آن پیشروی شاه به e7 و تعویض رخ‌ها در d8 هم ممکن است یا پس از 29.♔f6 ♔h8 سفید با

30.♖f7 ♖a6+ 31.♔g5 ♖a8 32.♖f8+! ♖×f8 33.g7+ ♔g8 34.♔g6!

در پایانی خوش به پیروزی می‌رسد.

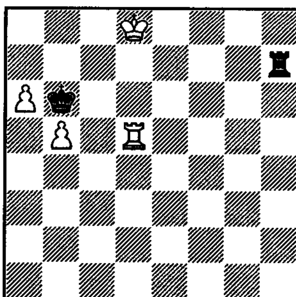
28. ... ♔h8

29.♔g5

و سیاه در مقابل 30.h7 و 31.♔h6 دفاعی ندارد. مسلماً این روش، طولانی است ولی خواننده امکان می‌یابد تا با نکات آموزندهٔ مختلف این آخر بازی آشنایی یابد.

مثال بعدی ما، نمودار ۱۸۴، نشان دهندهٔ مشکلاتی است که سفید هنگامی با آن‌ها مواجه می‌شود که به شاه حریف اجازهٔ اشغال یک خانهٔ مناسب بلوکه کننده را بدهد.

(۱۸۴)



آ. شرون ۱۹۲۶

گرچه پیاده‌های سفید زیاد پیشروی کرده‌اند و رخ سفید فعال است، ولی عمدتاً به دلیل پوزیسیون عالی شاه سیاه راهی برای برد وجود ندارد.

1.♔c8 ♖g7
2.♖d7 ♖g8+
3.♖d8 ♖g7
4.♔b8

سفید غیر مستقیم از پیاده‌اش دفاع می‌کند، 4. ... ♔×b5 با 5.a7 به شکست می‌انجامد.

اگر

4.♖d6+ ♔×b5 5.♔b8

آنگاه 5. ... ♖g8+ مساوی می‌کند.

4. ... ♖h7
5.♖d6+

یا اینکه

5.♖e8 ♖g7 6.♖e6+ ♔×b5 7.a7 ♖g8+ 8.♔b7 ♖g7+

مساوی می‌شود.

5. ... ♔c5!

ادامهٔ

5. ... ♔× b5? 6.a7 ♖h8+ 7.♔c7 ♖h7+ 8.♖d7

که به برد می‌رسد، خوب نیست.

6.b6

اگر 6.♖e6 آنگاه می‌توان 6. ... ♔×b5 بازی کرد. یا اینکه

6.a7 ♔×d6 7.b6 ♔c5 والخ،

یا 6.♖d8 ♔b6! مساوی می‌شود.

6. ... ♔×d6

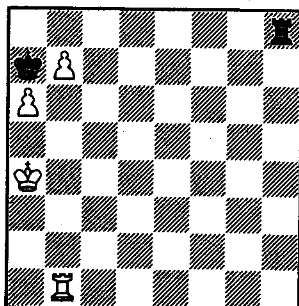
و بازی پس از 7.b7 ♖h8+ و سپس 8. ... ♔c7 و یا

7.a7 ♔c5 8.b7 ♔b6!

مساوی است.

اگر پیاده‌ها به مرکز نزدیکتر باشند سفید برای برد شانس‌های بهتری پیدا می‌کند، در تجزیه و تحلیل این پوزیسیون‌ها نکات چندانی وجود ندارد. اما قبل از پایان بخشیدن به مبحث پیاده‌های متصل اسب و رخ به بررسی جالب بعدی که توسط کلینگ و هورویتز انجام شده می‌پردازیم.

(۱۸۵)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

سفید قبل از کسب پیروزی باید بر مشکلات عظیمی فایق آید:

1.♔a5 ♖h5+ 2.♖b5 ♖h8 3.♖b6!

تنها حرکت برای برد، پس‌از 3.♖c5? ♖h6! بازی مساوی می‌شود و سایر حرکت‌های شاه با کیش در عرض و متعاقب آن ... ♖h8 پاسخ داده می‌شوند. اگر همین پوزیسیون در عرض‌های پایینتر به وجود می‌آمد، حرکت متن بی‌فایده بود و سیاه مساوی می‌کرد.

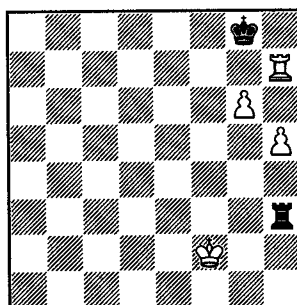
3. ... ♖h5+ 4.♔b4 ♖h4+ 5.♔c5 ♖h5+ 6.♔d4 ♖h4+ 7.♔e5 ♖h5+ 8.♔f4 ♖h4+ 9.♔g5 ♖h8 10.♖c6! ♔b8

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید 11.♖c8 را دارد.

11.♔g6 ♖f8 12.♔g7 ♖d8 13.♖f6 و **14.♖f8** می‌برد.

شگفت آنکه، اگر شاه سفید تا حدودی از پیاده‌های متصل دور باشد، پوزیسیون‌های مساوی زیادی به وجود می‌آیند. مثال بعدی‌مان را بررسی می‌کنیم:

(۱۸۶)
حرکت سیاه



ه. کاسپاریان

در نگاه اول مشکلی به چشم نمی‌خورد، زیرا شاه سفید فقط باید به h6 برسد تا سیاه تسلیم شود. اما با ارزیابی دقیقتر امکانات نهفتهٔ سیاه، معلوم می‌شود که سفید مشکلات قابل توجهی دارد. طرح او دور کردن رخ سیاه از حمله به پیادهٔ h و فعال کردن رخ خودی است. برای انجام اینکار، شاهش باید به g2 برود که در نتیجه سیاه ♖a3 ... می‌کند و حالا ♖b7 جواب !♖a5 ... را در پی دارد. اکنون رخ سفید باید به h7 برگردد چون با موقعیت شاه سفید، h6، فرصت +♖g5 ... و ♖×g6 را به سیاه می‌دهد.

اگر سفید بلافاصله h6 بازی کند، سیاه با پاسخ g5 - ♖h5 ...، حرکت +♖g7 سفید را اجباری می‌کند که در آن هنگام شاه سیاه با !♔h8 ... در کنج پوزیسیون پاتی خانه می‌کند و سفید باید یک پیاده داده یا اجازهٔ کیش دائم به رخ سیاه بدهد. بنابراین سفید باید بی‌استقرار شاهش در ستون g، رخاش را از دفاع پیادهٔ h خلاص کند.

در واقع اینکار در صورت دادن نوبت حرکت به سیاه امکان پذیر است، اما سفید در صورت حرکت هم در وضع اکراهی است ونمی‌تواند حرکت را به حریفش واگذار کند.

به عبارت دیگر، سیاه در صورت حرکت می‌بازد و سفید در صورت حرکت فقط می‌تواند مساوی کند.

1. ... ♖a3

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ عبور از عرض سوم را بدهد. ♔f8 ... .1، ادامهٔ 2.♖f7+ ♔g8 3.♖f5 را به دنبال دارد. از سوی دیگر، سفید در صورت انجام حرکت به جایی نمی‌رسد، مثلاً:

1.♔f1 ♖f3+ (1. ... ♖h2 یا) 2.♔g2 ♖a3 3.♔f2 ♖h3

در صورتی که شاه از جناح شاه دور شود، رخ سیاه بین h3 و g3 در نوسان خواهد بود.

2.♖c7 ♖h3

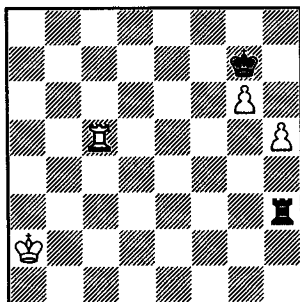
اکنون که شاه سفید در ستون g نیست، ♖a5 ... .2 در مقابل 3.h6 بازنده است.

3.♖c5 ♔g7

4.♔g2

رخ سیاه ناگزیر است راه باز کند و سفید به آسانی پیروز می‌شود. حتی اگر شاه سفید دورتر هم می‌بود به پیروزی می‌رسید، منتها با مشکلات بیشتر، به عنوان مثال، با بودن شاه سفید در a2، نمودار ۱۸۷ را داریم.

(۱۸۷)



سفید باید بدین گونه ادامه دهد:

1.♔b2 ♔h6 2.♖g5! یا اینکه 1.♖g5، 1. ... ♖h4 رخ نمی‌تواند به دلیل 2.h6+ ستون را رها کند،

2.♔b3 ♖h1 3.♔c4

ادامهٔ

3.♔c2 ♖h4 4.♔d3 ♖h1 5.♔e2 ♖h4 6.♔f2

سریعتر به برد نمی‌رسد، به دلیل آنکه سیاه

6. ... ♖h2+! 7.♔g3 ♖h1 8.♔g2 ♖h4

بازی می‌کند و سفید نمی‌تواند یک تمپ بگیرد.

3. ... ♖c1 + 4.♔d5 ♖d1+

یا اینکه

4. ... ♖c2 5.♖e5 ♔h6 6.♔e6

5.♔e6 ♖e1+ 6.♔d6 ♖d1+ 7.♖d5 ♖a1

یا اینکه

7. ... ♖e1 8.♔d7 ♔h6 9.♔d8

با تهدید 10.♖d7.

یا اینکه **8.♔e7 ♖a6**

8. ... ♖e1+ 9.♔d8! ♔h6 10.♖d7! ♔×h5 11.g7 ♖g1 12.♔e8

اگر **9.♖d7 ♖c6**، 9. ... ♖b6 سفید

10.♔d8+ ♔g8 11.♔c7 ♖a6 12.♖d6

و به دنبال آن h6 بازی می‌کند.

10.♔d8+ ♔g8 11.♖e7 ♔f8

یا اینکه

11. ... ♖d6+ 12.♔c7 ♖a6 13.♔d7

با تهدید 14.♖e6.

12.♔d7 ♖a6 13.♖e6 ♖a7+ 14.♔d6 ♖a6+ 15.♔e5

می‌برد.

4. ... ♖h4
5.♔g3 ♖h1

یا

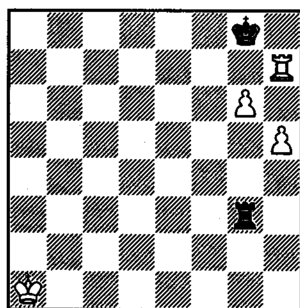
5. ... ♖h4 6.♖c7+ ♔g8 7.h6

6.♖c7+ ♔g8
7.♔g4

و سفید با پیشروی شاهش به h6 به آسانی پیروز می‌شود.

در این زمینه، بررسی زیر که توسط کاسپاریان انجام شده قابل ذکر است:

(۱۸۸)



ه. کاسپاریان ۱۹۴۶

سفید در صورت حرکت فقط یک راه برد دارد، **!1.♔a2** که سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. در آن هنگام فقط می‌تواند با رخاش بین h3 و g3 نوسان کند و پس از

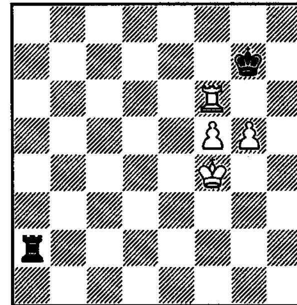
1. ... ♖h3 2.♔b2 ♖g3 3.♔c2 ♖h3 4.♔d2 ♖g3 5.♔e2 ♖h3 6.♔f2!

به نمودار ۱۸۶ می‌رسیم که نوبت حرکت با سیاه است و البته به پیروزی سفید می‌انجامد. به ندرت پیش می‌آید که صاحب دو پیادهٔ متصل چنین مشکلاتی داشته باشد!

به سختی می‌توان پذیرفت که بردن یک آخر بازی با دو پیادهٔ متّصلِ هم عرض که هیچ یک از آنها هم،

پیادهٔ رخ نیست، گاهی ناممکن باشد. نمودار ۱۸۹ به ما نشان می‌دهد که چنین پوزیسون‌هایی وجود دارند.

(۱۸۹)
حرکت سیاه



ه. کاسپاریان ۱۹۴۶

به نظر می‌رسد که مجموعهٔ عوامل در اختیار سفید است و سیاه بر لبهٔ شکست قرار دارد. اما سیاه می‌تواند با مهارت از این نکته که رخ سفید در پوزیسیون بدی قرار دارد، بهره‌برداری کند.

1. ... ♖f2+

البته سفید در صورت حرکت به راحتی با 1.♖d6 پیروز می‌شد. کیش‌های افقی در اینجا بی‌نتیجه‌اند زیرا شاه سفید می‌تواند در h5 پناه بگیرد.

2.♔e3

سفید می‌تواند با 2.♔e5 راه حل را کوتاهتر کند، ولی ما برآنیم تا نشان دهیم که سایر مساعی به جایی نمی‌رسند. اگر

2.♔g3 ♖f1 3.♔g2 ♖f4 4.♔h3 ♖f1

مساوی می‌شود.

2. ... ♖g2

حال آنکه اکنون به پیادهٔ g حمله شده است.

3.♖g6+ ♔f7
4.♔f3 ♖g1
5.♔f2 ♖g4

رخ سیاه را نمی‌توان دور کرد، بنابراین شاه سفید باید رهسپار d7 شود.

6.♔f3 ♖g1
7.♔e4 ♖e1+
8.♔d5 ♖g1
9.♖f6+

یا

9.♔d6 ♖g2 10.♔d7 ♖g1

تبدیل به ادامهٔ اصلی می‌شود.

9. ... ♔g7
10.♔e6 ♖e1+!

پس از 10. ... ♖×g5، سفید با 11.♖f7+ می‌برد، مثلاً

11. ... ♔h6 (یا 11. ... ♔g8 12.♖a7 ♖g1 13.♖a8+ ♔h7 14.f6) 12.♖f8 ♖g1 13.f6 ♖a1

(یا 13. ... ♖e1+ 14.♔f7 ♔h7 15.♖e8 می‌برد)

14.♖h8+ ♔g6 15.♖g8+

و 16.f7 می‌برد.

11.♔d6

سیاه بلافاصله پس از

11.♔d7 ♖e5 12.♔d6 ♖a5

مساوی می‌کند.

11. ... ♖g1
12.♖g6+

یا اینکه

12.♔e7 ♖×g5 13.♖f8 ♔h7! 14.f6 ♖e5+ 15.♔f7 ♖a5

مساوی می‌شود.

12. ... ♔f7
13.♔d7 ♖g2
14.♖f6+ ♔g7

سفید به منظور پیشروی پیادهٔ f با قربانی کردن

g5 به آخرین تلاش خود دست می‌زند.

15.♖d6 ♖×g5

16.♔e6 ♖g1

17.♔e7

یا اینکه

17.f6+ ♔g6 18.♔e7 ♖f1 19.♖e6 ♖f2 20.♖e1 ♖a2! 21.♖g1+ ♔h7

مساوی می‌شود.

17. ... ♖f1

18.♖g6+ ♔h7

و بازی مساوی است.

پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارند که در آنها سیاه با دو پیاده کمتر موفق به تساوی می‌شود. اما از آن رو که معمولاً مشخصهٔ آنها استقرار بد یک مهرهٔ سفید است، می‌توان آنها را جزء موارد استثنایی طبقه‌بندی کرد و از آنجا که از ارزش عملی اندکی برخوردارند خارج از موضوع بحث این کتاب قرار می‌گیرند.

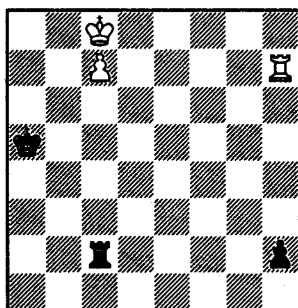
رخ و پیاده(ها)ی سفید و سیاه

اکنون پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که هر دو طرف یک پیاده یا بیشتر دارند. این نوع آخر بازی طبیعتاً بیشتر در جریان بازی روی می‌نماید و تقریباً اکثر آخر بازی‌های رخ را می‌توان در این طبقه جای داد. بدیهی است که در یک جلد کتاب از این دست به زحمت می‌توان این حجم عظیم را گنجاند یا بسیاری از امکانات را ارزیابی کرد. به همین دلیل فقط آن مثال‌های پایه را انتخاب کرده‌ایم که به خواننده نشان می‌دهند چگونه در جریان بازی از عهدهٔ ادارهٔ موقعیت‌های حساس برآید.

الف : رخ و پیاده، درمقابل رخ و پیاده

معمولاً توازن قوا به معنای نتیجهٔ مساوی است، بنابراین در اینجا عمدتاً به حالت‌های خاصی که یک طرف از برتری پوزیسیونی کافی برای برد برخوردار است توجه می‌کنیم. معروفترین مثال از یک چنین آخر بازی، بررسی زیر است که توسط یک قهرمان پیشین جهان، لاسکر، صورت گرفته است:

(۱۹۰)



دکتر اِم. لاسکر ۱۸۹۰

اگر شاه سفید بیرون بیاید با کیش از پیاده دور می‌شود و مجدداً پس از ... ♖c2 مجبور به حمایت از آن با شاه می‌شود. اما، سفید با یک مانور آموزنده که با تناوب شگفت آوری در جریان بازی روی می‌نماید به پیروزی دست می‌یابد.

1.♔b7 ♖b2+

2.♔a7 ♖c2

همان‌طور که پیداست، همه چیز اجباری است.

3.♖h5+ ♔a4

سفید پس از 3. ... ♔b4 4.♔b7 بلافاصله می‌برد. اکنون سفید مانور قبلی‌اش را تکرار می‌کند.

4.♔b7 ♖b2+

5.♔a6 ♖c2

6.♖h4+ ♔a3

7.♔b6 ♖b2+

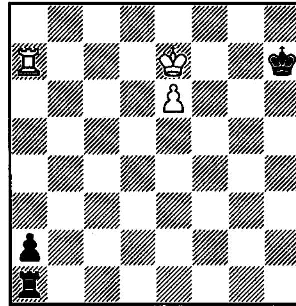
تهدید سفید، 8.♖×h2 بود.

8.♔a5! ♖c2

9.♖h3+ ♔a2
10.♖×h2!

می‌برد.
نکتهٔ بازی، اکنون رخ سیاه آچمز است و نمی‌تواند پیاده را بگیرد.

(۱۹۱)



پ.کرس ۱۹۴۴

ایدهٔ لاسکر از آن زمان تا به حال به اشکال مختلف توسط بازیکنانی که ایده‌های بدیع دیگری در این زمینه ارائه داده‌اند، تکرار گردیده است. نمودار ۱۹۱ را در نظر بگیرید که در آن برای تحقق ایدهٔ برد از یک پیادهٔ مرکزی استفاده شده، گرچه از سوی دیگر، رخ سیاه به طرز غیرفعالی در مقابل پیادهٔ خودی قرار گرفته است.

سفید نخست از پوزیسیون شاه سیاه به منظور پیشروی پیاده‌اش به عرض هفتم بهره می‌گیرد.

1.♔e8+ ♔g6

همان گونه که بعداً خواهیم دید، اگر سفید بتواند رخاش را به عرض دوم برساند بی‌آنکه شاه سیاه زیاد به پیادهٔ a نزدیک شود، به آسانی پیروز می‌شود. به همین دلیل 1. ... ♔g8 سریعتر به باخت می‌رسد.

2.e7 ♔h5

این حرکت به منظور جوابگویی به 3.♖a3 با 3....♔h4 انجام شد. چون طرح سفید 4.♖h3+ و 5.♖h2 بود. اگر سیاه در اینجا غیرفعال بازی کند، این است آن‌چه رخ می‌دهد:

۱) 2. ... ♔g7 3.♖a3 ♖b1

یا واریاسیون ۲

4.♖×a2 ♖b8+ 5.♔d7 ♖b7+
6.♔d8 ♖b8+ 7.♔c7

می‌برد.

۲) 2. ... ♔h6 3.♖a3 ♔g5

یا اینکه

3. ... ♔h5 4.♖h3+ ♔g4 5.♖h2
♔g3 6.♖d2 ♔f3
7.♔d7 ♔e3 8.♖×a2

می‌برد.

4.♖g3+ ♔f4 5.♖g2 ♔f3

یا 5. ... ♔e3 6.♖b2 می‌برد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند به ستونهای d یا f برود و 6. ... ♔e4 7.♔d7 به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود. ولی **6.♖b2**

6.♖d2 ♔e3 7.♔d7? ♔×d2
8.e8=♕ ♖d1!

خوب نیست.

6. ... ♔e3 7.♔d7 ♖d1+ 8.♔c7
♖c1+ 9.♔b7

سفید می‌برد، زیرا پیاده با کیش وزیر می‌شود.

به عبارت دیگر، سیاه نمی‌تواند به رخ سفید اجازهٔ رسیدن به عرض دوم را بدهد. اکنون سؤال این است، آیا سفید می‌تواند وضع خود را بهتر کند یا خیر؟ او به طریقهٔ جالبی موفق به ایجاد یک پوزیسیون اکراهی می‌شود.

3.♖a3 ♔h4!

بهترین دفاع. پس از 3. ... ♔g4 4.♔f7 سفید در شاخهٔ اصلی یک تمپ می‌گیرد، در حالیکه اکنون

4.♔f7 ♖f1+ 5.♔g6 ♖g1+
6.♔h6 ♖e1 7.♖a4+ ♔g3

مساوی می‌کند.

به دلیل آنکه شاه سیاه یک ستون اضافی در اختیار دارد، مانور لاسکر کارساز به نظر نمی‌رسد. اما سفید با

یک حرکت زیرکانه به پیروزی می‌رسد.

4. ♖a5!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، زیرا نه می‌تواند با شاهش پیشروی کند و نه می‌تواند آن را به عرض سوم ببرد که در آن صورت سفید می‌تواند حیلهٔ جنگی لاسکر را به کار گیرد. نکات ظریفی که در چنین پوزیسیون‌های به ظاهر ساده‌ای پنهان است باور نکردنی است!

4. ...♔g4

5.♔f7!

نکته در اینجاست که سیاه اصلاً در ستون g کیش ندارد، بنابراین اکنون کاربرد ایدهٔ لاسکر موفقیت‌آمیز است!

5. ...♖f1+

6.♔g6 ♖e1

7.♖a4+ ♔h3!

باز هم بهترین حرکت. سفید پس از 7. ... ♔g3 8.♔f6 به آسانی پیروز می‌شود.

8.♔f6 ♖f1+

9.♔g5 ♖g1+

10.♔h5 ♖e1

سیاه اگرچه شاه سفید را خیلی از پیاده دور کرده ولی متأسفانه شاه خود را یک عرض پایینتر آورده است.

11.♖a3+ ♔g2

12.♖×a2+

در بررسی لاسکر، با گرفتن این پیاده، بازی بی‌درنگ خاتمه می‌یافت، در حالیکه اینجا فقط پایان یک شروع است. با توجه به این حقیقت که شاه سفید دو ستون از پیاده دور است، سیاه می‌تواند سرسختانه دفاع کند.

12. ...♔f3

13.♖a7 ♖e6!

یک حرکت مهم، شاه سفید از عرض ششم بریده می‌شود و تهدید سیاه انتقال شاهش به d6 است. سفید برای بردن این پوزیسیون، باید یک آخر بازی مسئله‌وار دیگر را حل کند.

14.♔g5 ♔e4

15.♖b7!

اما در صورت 15.♖d7? ♔e5! این سفید است که در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و پوزیسیون مساوی می‌شود. اما 15.♖c7 هم امکان پذیر است.

سیاه اکنون در وضعیت اکراهی قرار دارد زیرا نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به f5 را بدهد و 15. ... ♖e5+ در مقابل 16.♔f6 به شکست می‌انجامد.

15. ...♔e5

16.♖d7!

فقط این حرکت که الان بازی شد به برد اجباری منتهی می‌شود.

16. ...♔e4

17.♖d1! ♔f3

18.♖f1+ ♔e2

19.♖f7 و

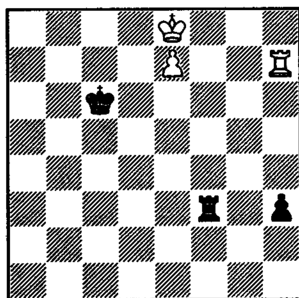
20.♔f5

به آسانی می‌برد.

چه کسی فکر می‌کرد که راه حل این قدر طولانی باشد؟

این یک مثال دیگر است که در آن ایدهٔ لاسکر فقط پس از چند مانور پیچیدهٔ مقدماتی نمایان می‌شود.

(۱۹۲)



پیادۀ سیاه که در عرض سوم قرار گرفته برتری‌های مختلفی به سفید می‌دهد. اولاً، برای اجرای طرح لاسکر، سفید نیاز به آن دارد که شاه سیاه را یک عرض دورتر براند. دوماً او اکنون می‌تواند در شرایط معین از رخاش برای حمایت شاه در مقابل کیش استفاده کند، زیرا پیاده‌اش یک حرکت زودتر وزیر می‌شود. این عوامل به یک برد آموزنده منتهی می‌شوند.

1.♔d8 ♖d3+

2.♔c8 ♖e3

3.♖h6+

مانور به خوبی شناخته شدهٔ مان را آغاز می‌کنیم، اما آیا مطمئناً شاه سیاه در جناح وزیر ستونهای فراوانی را در اختیار خود دارد؟ همان گونه که خواهیم دید، سفید باید از چند امکان مخفی برای پشتیبانی از طرح اصلی خود استفاده کند.

3. ...♔c5!

بهترین خانه برای شاه. 3... ♔d5 اجازۀ 4.♔d7 را به سفید می‌دهد و 3... ♔b5 در مقابل 4.♔d7 ♖d3+ 5.♖d6! ناکام می‌ماند و پیادۀ سفید با کیش وزیر می‌شود! اما، این همه به معنای آن است که اکنون می‌توان شاه سیاه را عقبتر راند.

4.♔d7 ♖d3+

5.♔c7

سفید با 5.♔e8 به جایی نمی‌رسد، چون سیاه 5... ♖e3 یا 5... ♖a3 بازی می‌کند.

5. ...♖e3

6.♖h5+ ♔b4!

اکنون شاه باید ستون c را ترک کند، زیرا 6... ♔c4 بلافاصله در مقابل

7.♔d7 ♖d3+ 8.♔c6 و 9.♖h4+

و 10.♖×h3 بازنده می‌شود.

7.♔d7 ♖d3+

8.♔c6 ♖e3

باز هم 8... ♖c3+ امکان

9.♔b6 ♖e3 10.♖h4+

و 11.♖×h3، برد را به سفید می‌دهد. اکنون به نظر می‌رسد که سفید نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد، اما هنوز یک امکان دیگر در پوزیسیون وجود دارد.

9.♖h4+! ♔a5

اجباری است، زیرا سایر حرکتها در مقابل 10.♖×h3 به شکست منتهی می‌شوند.

10.♔d6!

در صورت

10.♔d7 ♖d3+ 11.♔e8

و تهدید 12.♖h8، سیاه با 11... ♖b3! خود را نجات می‌دهد چون سفید باید شاهش را بازگرداند.

10. ...♖d3+

سیاه می‌تواند با

10. ...♔b6 11.♖×h3? ♖×h3

12.e8=♕ ♖d3+

و به دنبال آن 13... ♖e3+ برای مساوی دام بگستراند، اما 11.♖h8! به سادگی می‌برد.

11.♔c5! ♖e3

یا اینکه

11. ...♖c3+ 12.♔d4 ♖c8 13.♖×h3

و 14.♖e3

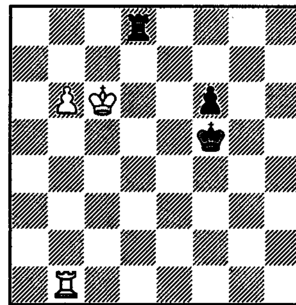
12.♖×h3!

می‌برد. پس از 12... ♖×e7 13.♖a3 سیاه مات است! یک مارپیچ شگفت آور.

پوزیسیون‌های جالب و آموزندۀ دیگری با همین تم وجود دارند ولی پرداختن به آنها ما را از منظور اصلی‌مان خیلی دور می‌کند. خوانندۀ علاقه‌مند خود می‌تواند مثال‌های زیادی از این گونه آخر بازی‌ها را

هم در بازی‌ها و هم در بررسی‌ها پیدا کند. این صحنهٔ نهایی یکی از آخر بازی‌های رخ و پیاده در مقابل رخ و پیاده است که بار دیگر بر درک صحیح از آخر بازی‌های مقدماتی تأکید دارد. این مثال به ما نشان می‌دهد که حتی در رویارویی‌های قهرمانی جهان هم خطاهایی در آخر بازی صورت می‌گیرد.

(۱۹۳)
حرکت سیاه



آلخین ـ باگولوبوف ۱۹۲۹

این صحنه، برگرفته از نوزدهمین بازی رویارویی آلخین ـ باگولوبوف، ۱۹۲۹، است. سفید به وضوح وضع بهتری دارد، زیرا پیادهٔ رونده‌اش را که فقط دو خانه با وزیر شدن فاصله دارد و توسط شاه و رخ حمایت می‌شود، نمی‌توان متوقف ساخت. سیاه باید به زودی رخ‌اش را قربانی کند، بنابراین تنها شانس او برای تساوی در پیاده‌اش خلاصه می‌شود. بازی بدین‌گونه ادامه پیدا کرد:

1. ...♔g4?

اصلی که پیشتر ارائه شد فراموش می‌شود. وقتی که زمان، مطرح است پوزیسیون هر شاه باید به گونه‌ای باشد که بتواند حتی‌الامکان در نزدیک شدن شاه دشمن محدودیت ایجاد کند. در مثال‌مان، روشن است که سیاه باید به زودی رخ‌اش را در خانهٔ b8 قربانی کند که در آن صورت، شاه سفید برای متوقف کردن پیادهٔ سیاه، باید به سرعت ممکن از ستون d عبور کند. ولی این قضیه به دفاع صحیح سیاه بستگی دارد. او باید با **1. ...♔e4!** شاهش را به ستون e ببرد تا در نزدیک شدن شاه سفید اخلال ایجاد کند که در این حالت پس از **2.b7** مساوی می‌کند یا اینکه

2.♖e1+ ♔f4 3.♖f1+ ♔e5 4.b7 f5 5.♔c7 ♖f8 6.b8=♕ ♖xb8 7.♔xb8 f4 8.♔c7 ♔e4 9.♔d6 f3

مساوی می‌شود. **2. ...f5 3.b8=♕** یا اینکه

3.♖a1 ♖b8

3. ...♖xb8 4.♖xb8 f4 5.♖b4+

یا اینکه

5.♖e8+ ♔d4 6.♖f8 ♔e3

و 7. ...f3 مساوی می‌شود.

5. ...♔e3 6.♔d5 f3 7.♖b3+ ♔e2

اما ادامهٔ

7. ...♔f4? 8.♔d4 f2 9.♖b1 ♔f3 10.♔d3

به برد سفید می‌انجامد.

8.♔e4 f2 9.♖b2+ ♔e1 10.♔e3 f1=♘+!

با یک مساوی کتابی.

2.b7 f5

یا اینکه

2. ...♖b8 3.♔c7 ♖xb7+ 4.♔xb7 f5 5.♔c6

می‌برد.

3.b8=♕ ♖xb8
4.♖xb8 f4
5.♔d5 f3
6.♔e4 f2
7.♖f8 ♔g3
8.♔e3 1-0

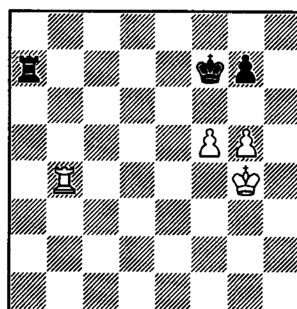
حتی ساده‌ترین آخر بازی‌ها باید با دقت بازی شوند!

ب: رخ و دو پیاده درمقابل رخ و پیاده

در این نوع وضعیت هم، تعیین قواعد کلی دشوار است، زیرا اوضاع بیشتر به استقرار مهره‌ها بستگی می‌یابد. از این رو بار دیگر به مثال‌هایی بسنده می‌کنیم که از بالاترین ارزش عملی برای شطرنج‌باز متوسط برخوردار باشد.

با پوزیسیونی آغاز می‌کنیم که در آن سفید دو پیادهٔ متصل در مقابل یک پیادهٔ منفرد سیاه دارد.

(۱۹۴)



چخوور ـ کازاکویچ ۱۹۴۹

معمولاً هنگامی که هیچ یک از پیاده‌ها رونده نیست، مدافع چشم‌اندازهای خوبی برای مساوی دارد. سفید منطقاً فقط هنگامی که پیاده‌هایش پیشروی زیاد کرده باشند یا اگر شاهش بتواند خانه‌های کلیدی جلو پیاده‌هایش را اشغال کند شانس برد پیدا می‌کند. ادامهٔ بازی، بردی را که بر پوزیسیون مطلوب مهره‌های سفید مبتنی است، نشان می‌دهد:

1.♔h5

خانهٔ نیرومندی برای شاه که انتخاب حرکت را برای سیاه سخت می‌کند.

1. ... ♖c7

1. ...g6+ به منظور ایجاد یک پوزیسیون مساوی، درصورت 2.fg+ ♔g7، اغواکننده به نظر می‌رسد ولی این حرکت با !2.♔h6 رد می‌شود.

2. ...gf 3.g6+ ♔f6 4.♖b6+!

(4.g7 ♖a1! مساوی می‌شود)

4. ...♔e5 5.g7 ♖a8 6.♖g6 ♖g8 7.♔h7 ♖a8 8.g8=♕ ♖×g8 9.♖×g8 f4 10.♔g6 f3 11.♔g5

می‌برد، همچنین

1. ... ♖a1 2.♖b7+ ♔f8 3.♔g6 ♖a6+ 4.f6 gf 5.gf ♖a8 6.♖h7

به برد آسان سفید می‌انجامد. اگر سیاه 1. ... ♖a6 بازی کند به 2.♖b7+ شاخه اصلی می‌رسیم.

2.♖b8 ♖c6

این حرکت بیشترین مشکل را برای سفید ایجاد می‌کند. بازی اصلی بدین گونه ادامه یافت:

2. ...♖a7 3.g6+ ♔f6 4.♖f8+ ♔e5 5.f6!

(در صورت 5.♖f7 ♖a1 سفید جرئت انجام 6.♖×g7? را ندارد چون سیاه با 6. ... ♔f4! حتی به پیروزی می‌رسد!)

5. ...gf 6.♔h6 ♖a1 7.g7 ♖h1+ 8.♔g6 ♖g1+ 9.♔f7

ممکن بود بازی بدین گونه پایان یابد:

9. ...f5 10.g8=♕ ♖×g8 11.♖×g8 f4 12.♔g6 f3 13.♔g5 ♔e4 14.♔g4

با بردی آسان.

3.g6+

اگر سیاه

1. ...♖a6 2.♖b7+ ♔f8 3.♖b8+

بازی کرده بود، الان 3. ...♔e7 را در اختیار داشت. سفید در آن هنگام با !4.f6+ به پیروزی می‌رسید،

4. ...gf 5.g6 ♖a1 6.g7 ♖h1+ 7.♔g6 ♖g1+ 8.♔h7 ♖h1+ 9.♔g8 f5 10.♖b7+ ♔e6

(یا اینکه

10. ...♔f6 11.♔f8 ♖g1 12.♖f7+!♔e5 13.g8=♕ ♖×g8+ 14.♔×g8 f4 15.♔g7

می‌برد)

11.♔f8 ♖g1 12.g8=♕+ ♖×g8 13.♔×g8 f4 14.♖f7

و پیادهٔ سیاه بار دیگر متوقف می‌شود.

3. ...♔e7

4.♖g8 ♔f6

5.♖f8+ ♔e5

6.f6!

این حرکت که توسط چخوور ارائه شده، به نحو حیرت آوری نیرومند است.

سفید با

6.♖f7 ♖c1 (7.♖×g7? ♔f4!)

یا

6.♔g5 ♖c1 7.♖e8+ ♔d6

به جایی نمی‌رسد

6. ...♖×f6

7.♖f7! ♔e6

یا اینکه

7. ...♖f5+ 8.♔g4 ♖f6 9.♔g5 ♖a6 10.♖×g7 می‌برد.

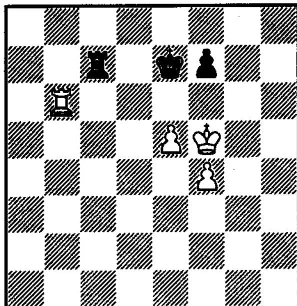
8.♖×g7 ♖f1

9.♖a7

و به آسانی پیروز می‌شود.

همان گونه که در این مثال دیدیم، در صورتی که سفید موفق شود پیاده‌هایش را به اندازهٔ کافی جلو ببرد، سیاه را با مشکلات زیادی مواجه خواهد کرد. البته، اگر پیاده‌های سفید در ستون‌های مرکزی بودند حتی از شانس‌های بهتری برخوردار می‌شد، زیرا شاهش در آن هنگام فضای بیشتری برای مانور داشت. نمودار ۱۹۵ خطراتی را که در چنین پوزیسیون‌هایی پیش روی سیاه قرار دارد به ما نشان می‌دهد.

(۱۹۵)



از یک بازی انجام شده در سال ۱۹۵۶

این پوزیسیون در یک بازی که در سال ۱۹۵۶ در مسکو انجام گرفت، ایجاد شد. پوزیسیون به معرض قضاوت گذارده شد و سفید برنده اعلام شد. اما لونفیش بعداً مساوی زیر را ارائه کرد:

1.♔g5 ♖c5!

تنها دفاع برای بازداشتن سفید از انجام 2.f5 و ایجاد یک پوزیسیون برنده همانند نمودار ۱۹۴. یعنی آنکه سیاه پس از

1. ...♖c1 2.♖b7+ ♔f8

می‌بازد، یا اینکه

2. ...♔e6 3.f5+ ♔×e5 4.♖e7+ ♔d6 5.♖×f7

می‌برد، **3.f5 ♖h1** یا اینکه

3. ...♖c6 4.♖b8+ به آسانی می‌برد، مثلاً

4. ...♔e7 5.f6+ ♔e6 6.♖e8+ ♔d5 7.♔h6

می‌برد. یا 4. ...♔g7 5.f6+ ♔h7 6.♖e8

که در این هنگام هم

6. ...♖c1 7.e6

و هم

6. ...♖c5 7.♖e7 ♔g8 8.♔h6 ♖c8

9.e6! fe 10.♔g6

به برد سفید مـی‌انجامد. 4.♖a7! ، امـا در صـورت 4.♖b8+ فوری پس از

4. ...♔e7 5.f6+ ♔d7 6.♖f8 ♖g1+

سیاه تا آنجا که خانۀ f5 را برای شاه خودی آزاد کند کیش می‌دهد. با حرکت متن از وضع اکراهی برای کشاندن رخ سیاه به یک ستون بالاتر استفاده می‌شود.

4. ...♖h2 5.♖a8+ ♔e7

یا اینکه

5. ...♔g7 6.f6+ ♔h7 7.e6!

6.f6+ ♔d7 7.♖f8 ♖h7

اکنون 7. ...♖g2+ در مقابل

8.♔f4 ♔e6 9.♖e8+ ♔d5 10.♖d8+ ♔c6 11.♖f8

بازنده می‌شود.

8.♔f5 ♖h5+ 9.♔f4 ♖h7 10.♔g5 ♔e6

یا اینکه 10. ...♔c6 11.♖e8 می‌برد.

11.♖e8+ ♔d5 12.e6 fe 13.♔g6 14.f7

و به برد می‌رسد.

2.♔h6

در صورت 2.♖b7+ ، سیاه نمی‌تواند

2. ...♔e6? 3.f5+ ♔×e5 4.♖e7+

و 5.♖×f7 بازی کند زیرا سفید به پیروزی می‌رسد، امّا

2. ...♔f8! 3.f5 ♖×e5 4.♔f6 ♖e1 5.♖×f7+ ♔g8 6.♖g7+ ♔h8 7.♖a7 ♖f1!

به یک مساوی کتابی منجر می‌شود. حرکت متن، تهدید 2.♔g7 را دارد بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

2. ...♖c1

3.♖b7+ ♔f8

4.f5

اکنون سفید آشکارا به هدفش رسیده است و تهدید بردن بازی با 5.♖b8+ و 6.f6+ را دارد. اما به منظور دستیابی به این پوزیسیون، شاه سفید ناگزیر است پیاده‌ها را رها کند. سیاه می‌تواند از این شرایط برای دست زدن به یک دفاع موفقیت‌آمیز استفاده کند.

4. ...♖g1!

بار دیگر با این تنها دفاع، شاه سفید بریده می‌شود.

5.♖b8+ ♔e7

6.f6+

راه دیگری برای بهبود وضعیت وجود ندارد.

6. ...♔e6

7.♖e8+ ♔f5

8.♔h7

اگر 8.e6 ♔×f6 مساوی می‌شود، یا اینکه

8.♖e7 ♖g2 9.♖×f7 ♔×e5 10.♖g7 ♖f2 11.f7 ♔e6 12.♔g6 ♖f6+

مساوی است.

8. ...♖g2

9.♖e7 ♖g5!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا پس از

9. ...♖g1 10.♖×f7 ♔×e5 11.♖g7! ♖h1+ 12.♔g6 ♖g1+ 13.♔f7

سفید می‌برد. حرکت متن، سفید را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد، زیرا اکنون در صورت

10.♔h8 ♖g1! 11.♖×f7 ♔×e5 12.♖g7 ♖h1+

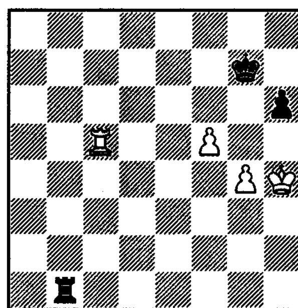
مساوی می‌شود.

10.♖×f7 ♔×e5
11.♖g7 ♔×f6

مساوی.

اکنون به بررسی پوزیسیونی می‌پردازیم که یکی از پیاده‌های متصل سفید رونده باشد. در این حالت شانس پیروزی خیلی بیشتر است و سیاه به ندرت قادر به تساوی است. نمودار ۱۹۶ وضعیتی را نشان می‌دهد که به کرآت در بازی‌ها ایجاد می‌شود.

(۱۹۶)



(کرس ـ اسمیسلوف ۱۹۴۹)

این وضعیت (با تفاوت در رنگ مهره‌ها) در بازی کرس ـاسمیسلوف، سال ۱۹۴۹ ایجاد شد و عمدتاً به دلیل آنکه شاه سفید از یک ستون اضافی برای نفوذ به سمت راست محروم است به برد نمی‌رسد.

بازی بدین گونه ادامه پیدا کرد:

1.♖c7+ ♔f6

شاه سیاه نباید به عرض آخر برود، زیرا در مقابل 1. ... ♔g8

2.♔h5 ♖b6 3.♖e7

و ♖e6 به شکست می‌انجامد.

2.♖c6+

یا اینکه

2.♖h7 ♖h1+ 3.♔g3 ♖g1+ 4.♔f3 ♖h1

مساوی است.

2. ...♔g7
3.♖g6+ ♔h7
4.♖e6 ♔g7
5.♔g3 ♖f1

حرکتی ساده که به شاه سفید هیچ شانسی برای رسیدن به مرکز نمی‌دهد.

6.♖e7+ ♔f6
7.♖h7 ♖h1
8.♔g2 ♖h4
9.♔f3 ♖h1

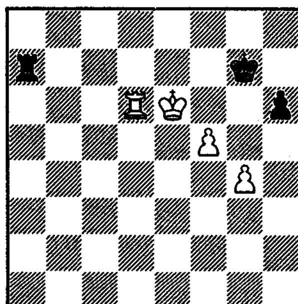
وضع سفید هیچ گونه بهبودی پیدا نکرده. پس از حرکتهای بعدی

10.♖h8 ♔g7 11.♖d8 ♖f1+ 12.♔g2 ♖f4 13.♖d7+ ♔f6 14.♖d6+ ♔g7 15.♔g3

به تساوی توافق شد.

جالب آن که حتی اگر شاه سفید موفق به پیشروی به بالای مرکز صفحه هم می‌شد به پیروزی نمی‌رسید.

(۱۹۷)



از سفید کاری ساخته نیست. آخرِ بازی پیاده، پس از

1.♖d7+ ♖×d7 2.♔×d7 ♔f6

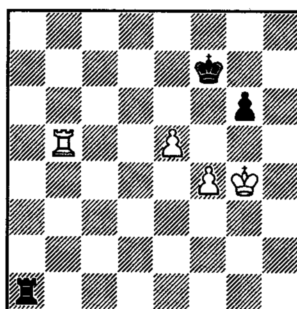
و در ادامه، 3. ...h5 مساوی است و 1.f6+ ♔g6 در اوضاع بهبودی ایجاد نمی‌کند، همچنین 1.♖b6 در مقابل

1. ... ♖c7 2.♖b8 ♖c6+ 3.♔e7 ♖c7+ 4.♔e8 ♖f7

ناکام می‌ماند، تهدید 5...h5 است،

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، چون شاه سفید در چنین پوزیسیون‌هایی از فضای کافی برای مانور در سمت راست پیاده‌ها برخوردار نیست، نمی‌تواند کاری صورت دهد. یعنی آنکه اگر ما نمودار ۱۹۶ را یک ستون به چپ حرکت دهیم (نمودار ۱۹۸)، به دلیل آنکه سفید می‌تواند با شاهش به موقع پیشروی کند شانس برد دارد.

(۱۹۸)



بازی ممکن است بدین گونه پیش برود 1.♖b7+ ♔e6 یا اینکه

1. ... ♔f8 2.♔g5 ♖a6 3.♖d7

و 4.♖d6 می‌برد.

2.♔g5 ♖g1+ 3.♔h6

خانهٔ کلیدی!

3. ... ♖g4 4.♖b6+ ♔e7 5.♖f6 ♔d7 6.♔h7!

سفید همان‌طور که خواهیم دید باید تقابل بگیرد.

6. ... ♔e8 7.♔g8! ♔e7

یا اینکه

7. ... ♖g1 8.♔g7 ♖g4 9.♖f7

می‌برد.

8.♔g7 ♔e8 9.♖f7 ♔d8

یا اینکه

9. ... ♖g1 10.♔f6 ♖g4 11.f5! gf 12.♖a7

می‌برد.

10.♔f8 ♖h4

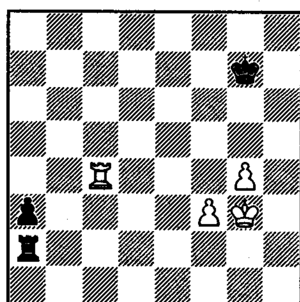
تهدید 11.e6 بود.

11.e6 ♖h8+ 12.♔g7 ♖h4 13.♔×g6

می‌برد. البته سیاه درصورت انجام حرکت می‌تواند پیشروی شاه سفید را متوقف کند و با 1. ... ♖g1+ 2.♔f3 ♔e7 مساوی کند.

اکنون به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که هر دو پیادهٔ متصل سفید رونده هستند.
سفید معمولاً در اینجا به برد می‌رسد، اما بعضی استثنائات وجود دارند، به خصوص اگر یکی از پیاده‌ها پیادهٔ رخ باشد. بحثمان را با مثال جالب نمودار ۱۹۹ آغاز می‌کنیم.

(۱۹۹)



سفید پیادهٔ رخ ندارد بنابراین همان گونه که گفته شد باید به پیروزی برسد. اما نکته در اینجا

است که سیاه می‌تواند رخ‌اش را جلوی پیاده‌اش نگه دارد یا از کنار از آن حمایت کند. همان گونه که تحلیل زیر نشان می‌دهد با هیچ روشی نمی‌توان بازی را نجات داد:

1. ... ♖a1

اگر سیاه از کنار از پیاده‌اش حفاظت کند، سفید مشکلات کمتری پیش رو دارد، مثلاً

1. ... ♖b2 2.♖a4 a2 3.♖a6

(اما 3.♔f4? ♖b4+! خوب نیست)

3. ... ♔f7 4.g5 ♔g7 5.♔g4 ♔f7

(سیاه فقط می‌تواند انتظار بکشد)

6.f4 ♔g7 7.f5 ♖g2+ 8.♔f4 ♖f2+ 9.♔e4 ♖e2+ 10.♔f3 ♖b2 11.♖a7+ ♔f8 12.g6 ♔g8 13.f6

می‌برد، زیرا در صورت عزیمت رخ به عرض هشتم، پیادهٔ سیاه از بین می‌رود.

2.♖a4 a2

3.♔g2!

تنها راه برد! حرکت خوش ظاهر 3.♔f4 فقط منجر به تساوی می‌شود، پس از

3. ... ♔f6 4.♖a6+ ♔g7 5.g5

(یا اینکه

5. ♔g5 ♖f1 6.♖a7+ ♔g8 7.♖×a2 ♖×f3

مساوی می‌شود)

5. ... ♔f7

سفید نمی‌تواند 6.♔f5 را به دلیل 6. ... ♖f1 بازی کند. اما اگر پیادهٔ f در f2 بود، 3.♔f4 ساده‌ترین راه بُرد محسوب می‌شد. سفید می‌توانست آنقدر شاه و پیادهٔ g را پیش براند تا سیاه برای جلوگیری از مات شدن مجبور به قربانی کردن پیاده‌اش شود. پیادهٔ سفید در f2 به طرز ایده‌آلی مستقر بود، زیرا رخ سفید هنگامی که پیادهٔ سیاه را می‌گیرد از آن حفاظت می‌کند.

3. ... ♔f6

4.f4 ♔e6

5.♖a5

سفید باید در پیش راندن پیاده‌هایش احتیاط کند، مثلاً

5.♖a6+ ♔d5 6.g5 ♔e4 7.g6 ♖b1!

مساوی می‌شود.

5. ... ♔f6

6.♖a6+ ♔g7

7.f5 ♔f7

یا اینکه

7. ... ♖b1 8.♖×a2 ♔f6 9.♖a6+

می‌برد.

8.g5 ♔g8

یا اینکه

8. ... ♖b1 9.♖×a2 ♖b4 10.♔f2

می‌برد.

9.♖a7 ♔f8

10.g6

می‌برد.

تهدید سفید 11.f6 و به دنبال آن مات است و 10. ... ♖b1 در مقابل

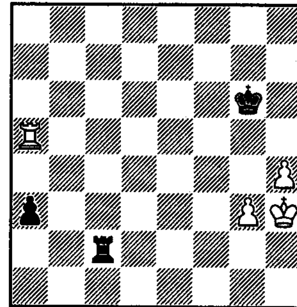
11. ♖×a2 ♖b5 12.♖f2

شکست می‌خورد.

این مثال نشان می‌دهد هنگامی که رخ سیاه جلوی پیاده‌اش باشد، بیشتر از حالتی که در کنار پیاده قرار گرفته باشد می‌تواند مشکل‌ساز شود. از سوی دیگر سفید باید تلاش کند تا یکی از پیاده‌هایش را در خانهٔ مبدأ نگه دارد، که در این صورت پیروزی آسان می‌شود.

اینک وضعیت دشوارتری را بررسی می‌کنیم که در آن یکی از پیاده‌های سفید، پیادهٔ رخ است.
در این حالت، شانس‌های دفاعی سیاه بیشتر می‌شود، زیرا شاه سفید در مقابل کیشهای افقی، حفاظ کافی ندارد. یک مثال کلاسیک از این وضعیت در نمودار ۲۰۰ مشاهده می‌شود.

(۲۰۰)
حرکت سیاه



تاراش ـ چیگورین ۱۸۹۳

این پوزیسیون در سال ۱۸۹۳ در رویارویی تاراش ـ چیگورین خلق شد. سیاه در اینجا می‌توانست رخ را جلو یا کنار پیادهٔ خودی قرار دهد. اما در مقایسه با نمودار ۱۹۹، رخ سیاه در عرض، بهتر می‌تواند از پیاده حمایت کند زیرا آماده است که به شاه سفید از کنار کیش دهد. سیاه در این صورت می‌تواند مساوی کند، در حالی که با وجود رخ در جلوی پیاده شکست می‌خورد.
در جریان بازی، چیگورین طرح غلطی را انتخاب کرد و پس از

1. .. ♖a2? 2.♔g4 ♖a1 3.♖a6+ ♔f7 4.♔g5 a2 5.g4

(پیاده‌های سفید اکنون زیاد پیشروی کرده‌اند)

5. ..♔e7 6.♖a7+ ♔e8 7.h5 ♔f8 8.h6 ♖b1 (8. ..♔g8 9.♔g6) 9.♖×a2

شکست خورد. بازنده بعدها دفاع صحیح را طی تحلیلی آموزنده نشان داد:

1. ...a2!

این حرکت، رخ سفید را در ستون a میخکوب می‌کند، در حالی که پس از 1. .. ♖c3 این حالت وجود نداشت.

2.h5+ ♔f6

ممکنهٔ دیگر

2. ...♔h6 3.♔h4 ♖h2+ 4.♔g4 ♖b2 5.♖a6+ ♔g7 6.♔g5 ♖b5+ 7.♔h4 ♖b2 8.g4 ♔f7!

است که به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

3.♔h4

تنها تلاش. در صورت

3.g4 ♖c5! 4.♖×a2 ♔g5!

سیاه یک مساوی تئوریک ایجاد می‌کند.

3. ...♖h2+

سیاه می‌توانست یک حرکت انتظاری هم با رخ انجام دهد، چون در هر حال قادر به جلوگیری از پیشروی پیادهٔ g سفید نیست.

4.♔g4 ♖b2

5.♖a6+ ♔f7

یا اینکه

5. ...♔g7 6.♔g5 ♖b5+ 7.♔h4 ♖b2 8.g4 ♔f7!

مساوی می‌شود.

6.♔g5 ♖b5+

یک حرکت کلیدی، زیرا سیاه نباید اجازه دهد شاهش به عرض آخر رانده شود،
مثلاً

6. ...♖c2? 7.♖a7+ ♔g8 8.g4

و در ادامه 9.h6 و 10.♔h5 می‌برد. اکنون شاه سفید باید عقب نشینی کند چون 7.♔h6? اجازهٔ 7. ... ♖b6+! را می‌دهد.

7.♔h4 ♖b2

8.g4 ♖c2

در صورت ?♔g7 ... .8 سفید پس از +9.h6 و ♔h5.10 به برد می‌رسد. در این دفاع، با وجود رخ سفید در a6، استقرار شاه در f7 برای سیاه اهمیت حیاتی دارد، تا از

9.♔g5 ♖c5+ 10.♔h6?

با !+♖c6 ... .10، جلوگیری کند.

سفید دیگر نمی‌تواند هیچ گونه پیشرفتی داشته باشد.

9.h6

یا اینکه

9.♖a7+ ♔f6 10.g5+ ♔f5 11.h6
(11.♖a5+ ♔f4)
11. ...♖h2+ 12.♔g3 ♖h1 13.♖×a2 ♔×g5

مساوی می‌شود. یا اینکه

9.g5 ♖c4+ 10.♔g3 ♖c3+ 11.♔f4 ♖c4+ 12.♔e3 ♖h4 13.h6
(13.g6+ ♔g7 14.♖a7+ ♔g8)
13. ...♖g4

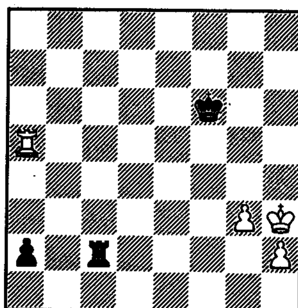
مساوی است.

9. ...♖c6!

و بازی مساوی می‌شود.

با توجه به این که سلاح دفاعی سیاه در اینجا کیش در عرض بود می‌توانیم از خود سؤال کنیم آیا سفید با پیشروی پیادهٔ gاش وضعیت بهتری پیدا می‌کرد یا خیر؟ در آن صورت این عمل یک نوع حفاظ برای شاه هنگام پیشروی هر دو پیاده بود. این روند اغلب راه صحیح برد محسوب می‌شود و فقط زمانی که پیاده‌ها زیاد عقب مانده باشند کار آنیست. نمودار ۲۰۱ یک مثال عالی از این دست پوزیسیون محسوب می‌شود.

(۲۰۱)



سخت می‌توان باور کرد که نتیجهٔ این پوزیسیون بستگی به نوبت حرکت یکی از طرفین داشته باشد! واضح است که در مقابل طرح

g4 ، ♔g3 ،h3 ، ♔h4 ، ♖a6+ ،g5 ، ♔g4

از دست سیاه کاری ساخته نیست. در واقع با داشتن نوبت حرکت، سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.g4 ♔e6

تنها شانس سیاه، بردن شاهش به جناح وزیر است. در صورت

1. ...♖b2 2.♔g3 ♖c2 3.h3 ♖b2 4.♔h4 ♖h2

(تهدید سفید +♖a6.5 و ♔h5.6 است)

5.♖a6+ ♔e5

(یا اینکه ♔f7 ... .5 و 6.g5 و ♔g4.7 می‌برد)

6.♔g5 ♖×h3

(یا اینکه

6. ...♔d4 7.h4 ♔c3 8.h5 ♔b2 9.♔h6

و در ادامه، پیشروی پیادهٔ g به برد می‌رسد)

7.♖×a2 ♖h1 8.♖e2+ و 9.♔f6

می‌برد.

2.♔g3 ♔d6

3.h3

با کمال شگفتی، سفید نمی‌تواند 3.h4 بازی کند چون سیاه تا زمانی که شاه سفید پیاده‌ها را رها نکند،

از عرض کیش می‌دهد و آنگاه با !♖c4 ... مساوی می‌کند. یا اینکه 3.g5 ♖c5 مساوی می‌شود.

3. ... ♔c6

4.♔h4

سفید نباید مجدداً شاهش را بی‌حفاظ کند، زیرا پس از

4.g5 ♔b6 5.♖a8 ♔b5

تهدید سیاه کیشهای افقی است و شاه سفید نمی‌تواند به دلیل +♖c4 ... و ♖a4 ... به عرض چهارم برود. پیادهٔ g را تا زمانی که وضعیت شاه سفید اطمینان بخش شود نمی‌توان پیش راند.

4. ... ♔b6

5.♖a8 ♔b5

تهدید 6.g5 و سپس 7.♔h5 بود.

6.♔h5 ♔b4

7.g5

سفید باز باید مراقب باشد، زیرا تهدید سیاه +♖c5 ... .7 و ♖a5 ... .8 بود.

7. ... ♔b3

8.h4!

دقیق تا به پایان! 8.g6 پس از

8. ... ♖c8! 9.♖a7 ♖h8+ 10.♔g4 ♖h6!

فقط به تساوی منتهی می‌شد.

8. ... ♖c1

یا اینکه

8. ... ♖c8 9.♖×a2 ♔×a2 10.g6 ♔b3 11.g7 ♔c4 12.♔g6 ♔d5 13.h5 ♔e6 14.h6

سفید می‌برد. شاه سیاه خیلی دور است.

9.g6 a1=♕

10.♖×a1 ♖×a1

11.g7 ♖g1

12.♔h6 ♔c3

13.h5!

سفید با این حرکت از آخرین دام !13.♔h7? ♖h1، مساوی پرهیز می‌کند.

13. ... ♔d4

14.♔h7 ♔e5

15.g8=♕

شاه سیاه فقط یک تمپ عقب است.

اکنون درمی‌یابیم که اگر در نمودار ۲۰۱ نوبت حرکت با سیاه بود، می‌توانست بلافاصله با بازی متقابل در جناح وزیر دست به کار شود. توجه داشته باشید که اگر نحوهٔ استقرار رخ سفید اندکی بدتر بود مثلاً به جای a5، در a4 قرار داشت سیاه به آسانی مساوی می‌کرد او می‌توانست با

1. ... ♔f5 2.♖a5+ ♔e4 3.g4 ♔f4 4.♖a4+ (4.g5 a1=♕) 4. ... ♔g5

مساوی کند. بر می‌گردیم به نمودار ۲۰۱ با دادن نوبت حرکت به سیاه:

1. ... ♔e6!

2.g4 ♔d6

3.♔g3

3.g5 زود هنگام است، به‌دلیل !3.♔e6 با تهدید 4...♖c5.

3. ... ♔c6

4.h3

همان گونه که پیشتر دیدیم، سفید نمی‌تواند حرکت پیاده‌هایش را سریعتر کند چون پس از

4.g5 ♔b6 5.♖a8 ♔b5

در مقابل کیش‌های عرضی دفاعی ندارد.

4. ... ♔b6

5.♖a8 ♔b5

6.♔h4

همانند طرح قبلی، سفید از پیادهٔ g به عنوان یک سپر برای پیشروی شاهش بهره می‌گیرد.

6. ... ♔b4

7.g5 ♔b3

8.g6

یا 8.♔h5 ♖c1 تبدیل به همین شاخه می‌شود.

8. ... ♖c1

این ادامه از

8. ... ♖c4+ 9.♔h5 ♖a4 10.♖×a4 ♔×a4 11.g7 a1=♕ 12.g8=♕

که آن‌هم مساوی می‌شود، ساده‌تر است.

9.♔h5

اما 9.g7 به دلیل 9. ... ♖g1 خوب نیست.

9. ...a1=♕

10.♖×a1 ♖×a1

11.g7

واضح است که با 11.h4 ♔c4 تفاوت محسوسی به وجود نمی‌آید.

11. ... ♖g1

12.♔h6 ♔c4

13.♔h7 ♔d5

14.g8=♕+ ♖×g8

15.♔×g8 ♔e5

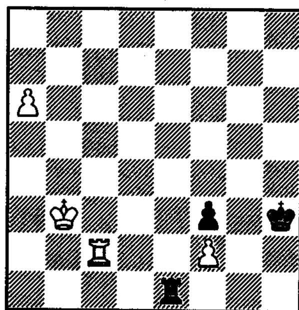
و با سقوط قطعی آخرین پیاده پوزیسیون کاملاً مساوی است.

گر چه آخر بازی‌های جالبتر دیگری نیز در مورد رخ و پیاده وجود دارد. ولی به نظر می‌رسد که این مقدار پایه تئوریک برای هدایت این آخر بازی کافی باشد. در خاتمه به بررسی چند مثال عملی می‌پردازیم تا ببینیم چگونه می‌توان از این دانش پایه در مورد آنها بهره جست.

مثال‌های عملی

با یک پوزیسیون جالب، برگرفته از بازی آلاتورتسف ـ چخوور، ۱۹۳۷ آغاز می‌کنیم.

(۲۰۲)



آلاتورتسف ـ چخوور ۱۹۳۷

در نگاه نخست، پوزیسیون سیاه نومید کننده به نظر می‌رسد. پیادهٔ a سفید خیلی نیرومند است و دیر یا زود سیاه باید رخ‌اش را در ازای آن، فدا کند. حملهٔ متقابل به پیادهٔ f سفید با وجود رخ محافظ هم دشوار است. در این حالت از سیاه چه کاری ساخته است؟

اما آخر بازی‌های رخ به ترفند پذیری مشهورند و امکانات غیر منتظره‌ای در خود نهفته دارند که به ندرت با یک تجزیه و تحلیل سطحی آشکار می‌شود. با بررسی دقیقتر، در می‌یابیم که سیاه شانس گرفتن پیادهٔ f را هنگامی که مجبور به قربانی کردن رخ با پیادهٔ a شود دارد. دوماً، اگر سفید تلاش کند تا با استفاده از شاه بی‌کمک رخ، به برد برسد سیاه می‌تواند به نحو مؤثری از رخ برای کیش‌های عرضی استفاده کند.

سوماً، اگر سفید در مقابل کیش‌ها با قرار دادن رخ‌اش در c2 دست به دفاع بزند، سیاه در بعضی حالت‌ها می‌تواند ... ♖e2 بازی کند.

با تجزیه و تحلیل عمیقتر پی خواهیم برد که شانس‌های متقابل سیاه تقریباً برای نجات بازی بالاست. فقط با بازی بی‌نهایت دقیق است که سفید

موفق به پیروزی می‌شود، بدین گونه:

1.a7 ♖e8

2.♖a2 ♖a8

این حرکت‌ها و چند حرکت بعدی به توضیح چندانی نیازمند نیستند.

3.♔c4 ♔g2

4.♔c5!

اکنون باید تعیین شود که شاه سفید بدون ترس از ... ♖×a7 تا کجا می‌تواند از پیادهٔ f فاصله بگیرد. حرکت متن، درست پس از

4. ... ♖×a7 5.♖×a7 ♔×f2 6.♔d4

کارگر می‌افتد ولی 4.♔b5? به سیاه اجازه می‌دهد تا با

4. ... ♖×a7! 5.♖×a7 ♔×f2 6.♔c4 ♔e2!

به تساوی برسد. به عبارت دیگر شاه سفید نمی‌تواند از ستون c یا عرض پنجم آنسوتر برود، که در آن صورت سیاه می‌تواند ... ♖×a7 بازی کند.

4. ... ♖c8+

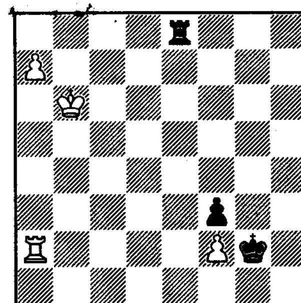
یا اینکه

4. ... ♔f1 5.♔b6 ♖e8

به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود. با وجود تهدید ♔b6-b7- سیاه باید رخاش را دور کند.

5.♔b6 ♖e8

(۲۰۳)



آلاتورتسف ـ چخوور ۱۹۳۷

باز هم سفید با مسائلی دست به گریبان است، زیرا

6.a8=♕ ♖×a8 7.♖×a8 ♔×f2

مساوی می‌شود و 6.♔b7 اجازهٔ

6. ... ♖e7+ 7.♔b6 ♖e8

را می‌دهد. اما سفید طرح ظریفی در آستین دارد. اگر رخاش در c2 باشد، می‌تواند با ♔-b7-b8 از کیش فرار کند، در این حال ... ♖×a7 خوب نیست زیرا رخ سفید از پیادهٔ f دفاع می‌کند و ... ♖e8+ در مقابل ♖c8 بی‌فرجام می‌ماند. با این وجود اگر حالا سفید 6.♖c2 بازی کند، سیاه می‌تواند با

6. ... ♖e6+ 7.♔b7

(7.♔c7 ♖e8! یا) 7. ... ♖e2!

دفاع کند نکته در این است که پس از

8.♖×e2 fe 9.a8=♕

دیگر کیش نیست و 8.a8=♕ ♖×c2 و در ادامه گرفتن f2 آشکارا مساوی است.

اما سفید پیش از پیروزی به ایدهٔ دیگری نیاز پیدا می‌کند ...

6.♔c6!

این حرکت زیبا سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد! اکنون 6. ... ♖c8+ 7.♔b7 یا 6. ... ♖e6+ 7.♔d7 به برد می‌رسند. همچنین شاه سیاه نمی‌تواند از پیادهٔ f به دلیل 7.a8=♕ جدا شود. سرانجام، اگر رخ ستون e را ترک کند (مثلاً 6. ... ♖h8)، بازی با

7.♔b7 ♖h7+ 8.♔b6 ♖h8

(یا اینکه

8. ... ♖h6+ 9.♔c5! ♖h8 10.a8=♕

می‌برد)

9.♖c2 ♖e8 10.♔c7!

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

6. ... ♔f1(g1)

7.♔b7 ♖e7+

8.♔b6 ♖e8

بار دیگر +8. ... ♖e6 در مقابل

9.♔c5! ♖e8 10.a8=♕

شکست می‌خورد زیرا شاه سفید آن قدر نزدیک است که بتواند پیاده را متوقف کند.

9.♖c2!

سفید با تهدید

10.♔b7 ♖e2 11.♖c1+ (نکتهٔ بازی)

یا در اینجا

10. ... ♖e7+ 11.♔b8 ♖e8+ 12.♖c8

از پوزیسیون بد شاه سیاه بهره‌برداری می‌کند و به پیروزی می‌رسد. بنابراین شاه سیاه باید به g2 باز گردد.

9. ... ♔g2

10.♔c7!

بار دیگر سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. سفید در برابر حرکت‌های شاه سیاه، یا اگر رخ ستون e را ترک کند، با 11.♔b7 به پیروزی می‌رسد. مثلاً

10. ... ♔h2 11.♔b7 ♖e2 12.♖c6

به آسانی می‌برد، زیرا شاه سیاه در وضعی نخواهد بود که پیادهٔ f را درصورت

12. ... ♖e8 13.a8=♕ ♖×a8 14.♔×a8

پس بگیرد.

10. ... ♖e7+

11.♔b8 ♖e8+

اکنون سفید پس از

11. ... ♖e2 12.♖×e2 fe 13.a8=♕+

با کیش وزیر می‌کند

و درصورت 13. ... ♔×f2 14.♕a2+، همان گونه که پیشتر دیدیم به پیروزی می‌رسد.

12.♖c8 ♖×c8+

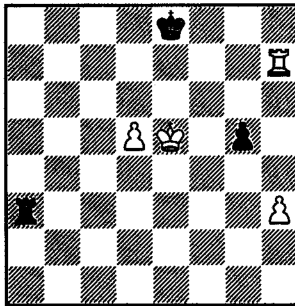
13.♔×c8 ♔×f2

14.a8=♕

و سیاه چند حرکت بعد تسلیم شد. یک آخر بازی بسیار آموزنده که خوب به انجام رسید.

مثال بعدی ما نیز از همان مقدار قوا برخوردار است. توجه داشته باشید که بدون پیادهٔ g سیاه و h سفید پوزیسیون معروف فیلیدور (نمودار ۱۳۰) را که مساوی است پیش رو داشتیم.

(۲۰۴)



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷

به عبارتی، سفید برتری‌های مهم گوناگونی دارد. اولاً، یک پیادهٔ روندهٔ سالم جلو است. دوماً، مهره‌هایش آرایش فعالی دارند. سوماً شاه سیاه از عرض آخر بریده شده است. تنها ضعف او پیادهٔ h است و شگفت آنکه همین پیاده به سیاه شانس‌های متقابل فوق‌العاده‌ای می‌دهد.

سفید چه کاری می‌تواند بکند؟ پیشتر پوزیسیون فیلیدور به این نتیجه رسیدیم که نباید پیادهٔ d را پیش راند چون فقط به مدافع کمک می‌شود. همچنین سفید نمی‌تواند پیاده‌های جناح شاهش را تعویض کند چون پوزیسیون کاملاً مساوی خواهد شد، بنابراین او باید سعی کند تا با تهدیدات گوناگون، پوزیسیونش را تقویت کند.

1.♔e6 ♖e3+

2.♔f6

سفید قبل از آنکه شاهش را به d6 ببرد، دام

کوچکی می‌گستراند، اکنون اگر

2. ... ♖f3+ 3.♔×g5 ♖d3

آنگاه

4.♔f6! ♖×d5 5.♔e6

می‌برد. اما سیاه در دام نمی‌افتد.

2. ... ♖d3!

3.♔e6 ♖e3+

4.♔d6 ♖a3!

فعالترین مکان برای رخ. به عنوان مثال

4. ... ♖f3 5.h4! gh

اشتباه بود (یا اینکه

5. ...g4 6.♖g7 g3 7.h5!

می‌برد، مثلاً اگر

7. ... ♖f6+ 8.♔c5 ♖h6 9.d6 ♖×h5+ 10.♔c6

می‌برد؛ یا

7. ...♔f8 8.♖g4 ♖f6+ 9.♔c5 ♖h6 10.♖×g3 ♖×h5 11.♖e3

می‌برد)

6.♖h8+ ♔f7

(یا اینکه

6. ...♖f8 7.♖×h4 ♔d8 8♔c6

می‌برد)

7.♖×h4 ♖a3 8.♖e4!

با یک برد کتابی.

دفاع ممکن دیگر 4. ... ♖d3 است، گرچه دقت زیادی از جانب سیاه می‌طلبد.

بعداً هنگام تجزیه و تحلیل نمودار ۲۰۷ به این پوزیسیون جالب خواهیم پرداخت.

5.♖h5

پس از

5.♖h8+ ♔f7 6.h4 gh 7.♖×h4

سفید یک پوزیسیون برنده پیدا می‌کند، اما سیاه نیازی به تعویض پیاده‌ها ندارد.

با

6. ... ♖h3 7.h5 ♔g7 8.♖c8 ♖×h5 9.♔c6 ♖h1!

پیادهٔ g بازی متقابل وی را تضمین می‌کند. یا حتی او می‌تواند از ادامهٔ

6. ...g4 7.♖h5 ♖a6+ 8.♔c7 g3 9.d6

(یا 9.♖g5 ♖g6!)

9. ... ♖a7+ 10.♔b6 ♖a1

سود جوید.

5. ... ♖a6+

5. ... ♖d3 هم امکان‌پذیر است که در این هنگام

6.♖×g5 ♖×h3 7.♖g8+ ♔f7 8.♖d8 ♖a3! 9.♖b8 ♖d3!

مساوی معروف کلینگ و هورویتز (نمودار ۱۶۲) را به ما ارائه می‌کند، یا اینکه

6.♔e6 ♖e3+ 7.♔f6 ♖d3 8.♖h7 ♖g3

و سفید به جایی نمی‌رسد.

6.♔e5 ♖g6

سیاه کار خود را مشکلتر می‌کند. او با

6. ... ♖a3 7.♔e6 ♖e3+ 8.♔d6 ♖d3

می‌توانست بازی را به واریاسیون ارائه شده در تفسیر قبلی تبدیل کند.

7.♔f5

پس از

7.d6 g4 8.♖h8+ ♔d7 9.♖h7+ ♔e8!

(ادامهٔ

9. ...♔d8? 10.♔d5 و 11.♔c6

که به برد می‌رسد خوب نیست)

10.d7+ ♔d8 11.♔f5

سیاه با حرکت تمیز !11.g3 نجات می‌یابد. ممکنهٔ

7.♖h8+ ♔d7 8.♖h7+ ♔e8!
9.♔f5 ♖d6

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

7. ... ♖d6

8.♖h7 ♔d8!

تنها دفاع. 8. ... ♖×d5+ در مقابل 9.♔e6 به شکست می‌انجامد و سفید در صورت

8. ... ♔f8 9.♔e5

و سپس 10.d6 می‌برد. ما پیشتر واریاسیون برندهٔ

8. ... ♖a6 9.♔×g5 ♖d6 10.♔f5 ♖×d5+ 11.♔e6

را دیده‌ایم.

9.♔e5 ♖a6!

باز هم تنها حرکت. پس از

9. ... ♖g6 10.d6 g4 11.♔d5!

سفید می‌برد.

10.♖h5 ♖a3

11.♔e6 ♖e3+

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید 12.♖h8+ و 13.d6+ را دارد و در صورت 11. ... ♖d3 سفید می‌تواند 12.♖×g5 بازی کند.

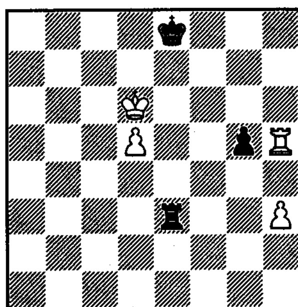
12.♔d6 ♔e8

ولی

12. ... ♔c8 13.♖h8+ ♔b7 14.♔d7

و سپس پیشروی پیاده برای سیاه خوب نیست. سیاه به دلیل حرکت نادرست ششم‌اش، به پوزیسیونی مشابه پوزیسیون پس از حرکت پنجم سفید رسیده است، با این تفاوت که رخ‌اش در e3، جایگاه خوبی ندارد. با این همه باز سیاه از امکانات تدافعی کافی برخوردار است.

(۲۰۵)



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷

13.♖h8+

احتمالاً سفید با 13.h4 می‌توانست مشکلات بیشتری نصیب سیاه کند، در این هنگام، هم

13. ...gh 14.♖h8+ ♔f7 15.♖×h4

و هم

13. ...g4 14.♖g5 g3 15.h5

به برد سفید می‌انجامیدند. اما سیاه می‌تواند با

13. ... ♖h3! 14.♖×g5 ♖×h4
15.♖g8+ ♔f7 16.♖b8 ♖d4!

مساوی کند؛ یا در همین شاخه

14.♖h8+ ♔f7 15.h5 ♔g7 16.♖e8
♖×h5 17.♔c7 ♖h1!

سیاه موفق به حفظ پوزیسیون خواهد بود، مثلاً:

18.d6 ♖c1+ 19.♔d8 ♖d1 20.d7
♔f6 21.♔c7 g4

13. ... ♔f7

14.♔d7 ♔g7

سیاه پیادهٔ رخ را می‌گیرد و با پیادهٔ g بازی متقابل کافی پیدا می‌کند.

15.♖c8 ♖×h3

16.d6 ♔g6!

دقیقترین حرکت، اگر چه

16. ... ♖d3 17.♔c7 ♔f6 18.d7 g4

هم امکان پذیر است. اما ادامهٔ

16. ...g4? 17.♖c4 g3 18.♔c7

به برد سفید می‌انجامد.

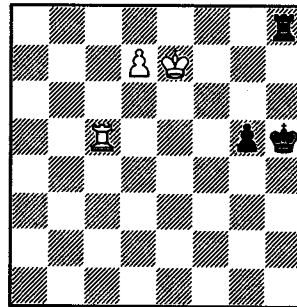
17.♖c5 ♖h8

18.♔e7 ♔h5!

در آخر بازی‌های رخ مقابل پیاده، می‌دانیم اگر شاه دشمن از عرض پنجم بریده شود، همیشه می‌توان با رخ به پیروزی رسید اکنون اگر سیاه 18. ... g4? می‌کرد این قاعده کاربرد می‌یافت زیرا پس از 19.d7 رخ سیاه با پیاده تعویض می‌شد، سپس سفید به آرامی شاهش را عقب می‌کشید در حالی که از دست سیاه هیچ کاری ساخته نبود.

19.d7

(۲۰۶)
حرکت سیاه



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷

19. ...♔g4!

حرکت طبیعی 19. ... ♔h4? در مقابل
20.♖c8 ♖h7+ 21.♔e6 ♖×d7 22.♔×d7 g4 23.♔e6 g3 24.♔f5 g2 25.♔f4

شکست می‌خورد. سیاه باید از شاه برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سفید استفاده کند.

20.♔f6

یا اینکه
20.♖c8 ♖h7+ 21.♔e6 ♖×d7 22.♔×d7 ♔f4!

و اکنون سیاه مساوی می‌کند، مثلاً
23.♔e6 g4 24.♖c4+ ♔f3 25.♔f5 g3 26.♖c3+ ♔f2 27.♔f4 g2 28.♖c2+ ♔f1 29.♔f3 g1=♘+!

با یک مساوی کتابی.

20. ...♖f8+

حتی الآن هم سیاه می‌توانست همه چیز را با
20. ...♖h6+? 21.♔e5 ♖h8 22.♖c8!

خراب کند.

21.♔e6 ♖d8

سفید هنوز با 22.♖c8 تهدید برد داشت.

22.♖d5 ♔f4

23.♖f5+ ♔g4

24.♖f7 ♔h3

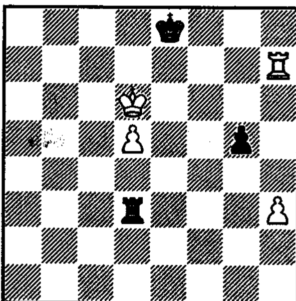
25.♔f5

سفید دیگر شانسی برای برد ندارد و پس از
25. ...g4 26.♔f4 g3 27.♔f3 ♔h4!

توافق به تساوی شد.

اکنون به پوزیسیون پس از حرکت چهارم سفید باز می‌گردیم و ممکنهٔ دفاعی سیاه با 4. ... ♖d3 را بررسی می‌کنیم.

(۲۰۷)



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷ (واریاسیون)

ایدهٔ آخرین حرکت سیاه ایجاد پوزیسیون کلینگ و هورویتز (نمودار ۱۶۲) است.

پس از

1.h4 gh 2.♖h8+ ♔f7 3.♖×h4 ♔e8!

رخ در مکان صحیحش قرار می‌گیرد. اما سفید ایده‌های دیگری را می‌آزماید.

1.♖e7+ ♔d8

به نظر می‌رسد که سیاه حتی می‌تواند

1. ...♔f8 2.♖e5 ♖×h3 3.♔d7

(3.♖×g5 ♔e8! مساوی می‌شود.) را امتحان کند که در این هنگام نباید

3. ...g4 4.♖f5+ ♔g7 5.♖g5+ و 6.♖×g4

یا

3. ...♖h7+ 4.♔d8 g4 5.d6 g3 6.d7 g2 7.♖g5 ♖g7 8.♔c8!

را که در هر دو حالت سفید به پیروزی می‌رسد بازی کند. امّا در عوض با

3. ...♖g3! 4.d6 ♔f7

سیاه می‌تواند مساوی کند، مثلاً

5.♖f5+ ♔g6 6.♔e6 ♖e3+ 7.♖e5 ♖×e5+ 8.♔×e5 ♔f7

یا

5.♖c5 ♔f6 6.♔c7 ♖d3 7.d7 ♔e7 8.♖e5+ ♔f6 9.♖e3 ♖d1 10.d8=♕ ♖×d8 11.♔×d8 g4

2.♖g7 ♔c8!

اجباری، زیرا

2. ...♔e8 3.♖g8+ ♔f7 4.♖×g5 ♖×h3

و 5.♔d7 به آسانی می‌برد. اکنون لااقل سفید، شاه سیاه را از جناح شاه دور کرده است.

3.♖g8+

سفید می‌توانست با 3.♖h7 سیاه را در وضع اکراهی قرار دهد که در این هنگام هم

3. ...♖d1 4.♖c7+ ♔b8 (4. ...♔d8 5.♖g7) 5.♖c3

و هم

3. ...♖g3 4.♖h8+ ♔b7 5.♔d7 g4 6.hg ♖×g4 7.d6

به برد سفید می‌انجامند. اما سیاه 3. ...♔b8! را در اختیار دارد، مثلاً

4.♔c6 ♖c3+ 5.♔d7? ♖c7+

یا

4.♔e6 ♔c8 5.d6 ♖e3+ 6.♔f5 ♖d3 7.d7+ ♖×d7

حتی اگر سفید پیاده‌های جناح شاه را تعویض کند، شاه سیاه در بخش نزدیکتر به پیاده جای بهتری دارد.

3. ...♔b7

4.♖h8 ♔b6

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. در صورت

4. ...♖d1 (4. ...♖g3 5.♔d7) 5.♖h7+! ♔b6

(در صورت

5. ...♔c8 6.♖c7+ ♔b8 7.♖c3

یا

5. ...♔b8 6.♖h5 ♖d3 7.♔c6

و سفید پیادهٔ وزیرش را پیش می‌راند)

6.♔e6 ♖d3 7.d6 ♔c6 8.♖c7+ ♔b6 9.♖c8 ♖e3+ 10.♔f6 ♖d3 11.♔e7 ♖e3+ 12.♔d8 ♖×h3 13.d7

سفید می‌برد.

5.♖b8+

سیاه دم به دم بر لبهٔ شکست قرار دارد، اما به نظر می‌رسد که قادر به تأمین تساوی باشد. ممکنهٔ دیگر

برد 5.♖h7 است که سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد، اما سیاه با 5. ...♔b5! (پس از 5. ...♖d1 6.♔e6 به واریاسیون تفسیر قبلی می‌رسیم و 5. ...♖g3 6.♔d7 هم به برد سفید می‌انجامد)

6.♔e6 ♔c5 7.♖c7+ ♔b6 8.d6 ♖×h3

به تساوی دست می‌یابد.

با حرکت متن مشکلات عظیمتری گریبانگیر سیاه می‌شود.

5. ...♔a6

5. ...♔a7 ضعیفتر است (یا اینکه

5. ...♔a5 6.♔c5 ♖c3+ 7.♔d4 ♖×h3 8.d6 ♖h1 9.d7! ♖d1+ 10.♔c5

می‌برد)

6.♖b4 ♖×h3 7.♔c7 ♖c3+ 8.♔d7 ♖g3 9.d6 g4 10.♖e4! ♔b7 11.♔e7

می‌برد.

6.♔c6

یا اینکه

6.♖b4 ♔a5 7.♖g4 ♖×h3 8.♔c6 (8.♖×g5 ♔b6)

8. ...♖c3+ 9.♔d7 ♔b6 10.♖×g5 (یا 10.d6) 10. ...♖h3!

مساوی می‌شود.

6. ...♖c3+

7.♔d7 ♖×h3

8.d6 g4

9.♖b4

یا اینکه 9.♖b1 ♖d3! (اما

9. ...g3? 10.♔c6 و 11.d7

می‌برد)

10.♖e1 ♔b6!

(پس از 10. ...g3?

11.♔e7 g2 12.d7 ♖e3+ 13.♖×e3 g1=♕ 14.♖e6+ و 15.d8=♕

باز منجر به شکست می‌شود)

11.♔e7 ♔c6 12.♖c1+ ♔b7 13.d7 ♖e3+ 14.♔d8 g3 15.♖b1+ ♔a7

و وضع سفید بیش از این بهبود نمی‌یابد.

9. ...♔a5!

این حرکت در نگاه اول، بی‌معنی به نظر می‌رسد ولی در واقع تنها راه مطمئن تأمین تساوی است. در مقابل 9. ...g3?

10.♔c6 ♔a5 11.♖g4

شکست می‌خورد و پس از

9. ...♖g3 10.♖e4! ♔b7 11.♔e7

سفید می‌برد. اما سیاه اینجا هم با 9. ...♖h1! به منظور پاسخگویی به 10.♖×g4 با 10. ...♔b6 می‌تواند مساوی کند.

10.♖×g4

در صورت 10.♖b2 گزینهٔ جالب

g3? 11.♔c6 ♖h2 12.d7!

می‌برد، اما سیاه با

10. ...♔a6! 11.♔d8 ♖e3! 12.d7 g3

مساوی می‌کند.

10. ...♔b6

11.♖b4+

تلاش تماتیک برای برد. قبلاً مشاهده کردیم که سفید با

11.♖e4 ♖h7+ 12.♖e7 ♖h8

به چیزی دست نمی‌یابد.

11. ...♔c5

12.♖e4 ♔d5!

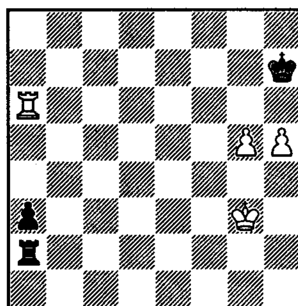
پس از

13.♖e1 ♖h7+ 14.♖e7 ♖h6

تساوی تأمین می‌شود. یک آخر بازی غیر معمول و دل انگیز.

مثال بعدی ما یک بار دیگر شانس‌های تاکتیکی را که در آخر بازی‌های رخ و پیاده وجود دارد بر ملا می‌کند.

(۲۰۸)
حرکت سیاه



برنشتاین ـ کوکیرمان ۱۹۲۹

پوزیسیون سیاه نومید کننده به نظر می‌رسد، زیرا پیاده‌های سفید پیشرفته‌اند و شاه سیاه به محض رانده شدن به عرض آخر در خطر مات‌شدن قرار می‌گیرد. تنها شانس متقابل سیاه در واداشتن شاه سفید به عقب نشینی است که بیانگر چند حرکت نخست اوست:

1. ... ♖a1

2.♖a7+ ♔g8

3.g6?

یک حرکت سهل انگارانه. سفید به اشتباه گمان می‌کند که برد آسان است، خطایی عمومی در موقعیتهای این چنین. کوپایف راه آموزنده زیر را برای کسب پیروزی ارائه می‌کند: **3.h6!** تهدید سفید

4.♔g2 ♖a2+ 5.♔f3

و 6.g6 بود. اگر **3...a2 4.♔h2**

4.♔g2 ♖b1! 5.♖×a2 ♖b5

مساوی می‌شود!

4. ... ♖b1 5.♖×a2 ♖b5 6.♖g2

اما ادامهٔ

6.♖a8+ ♔h7 7.♖a7+ ♔h8 8.♖g7

به دلیل آن که شاه سیاه در وضع پاتی است و سیاه کیش دائم می‌دهد خوب نیست.

6....♔h7 تهدید سیاه 7....♔g6 و 8....♖b6 مساوی است.

7.g6+ ♔g8 8.♖g3 ♖h5+ 9.♖h3 ♖g5 10.h7+ ♔h8 11.♖g3 ♖h5+ 12.♔g2 ♔g7 13.♖h3 ♖g5+ 14.♔f3 ♖f5+

یا اینکه

14. ...♔h8 15.♖g3 ♖f5+ 16.♔e4 و 17.g7+.

15.♔g4 ♖f8 16.♔g5

می‌برد.

3. ...a2

4.♔g2 ♖b1

تهدید سفید، 5.h6 بود.

5.♖×a2 ♖b5

6.♖a8+

تنها راه حفاظت از پیادهٔ h، زیرا 6.h6 در مقابل 6. ... ♖g5+ ناموفق است.

6. ...♔g7

7.♖a7+ ♔g8

8.♖h7 ♖g5+?

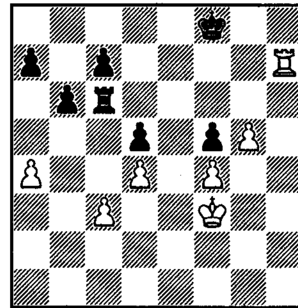
و اکنون نوبت سیاه است که اشتباه کند. او می‌توانست با !8. ... ♖b3 مساوی کند و در صورت !9.♔f2 ♖h3 به نمودار ۱۸۶ که قبلاً در تجزیه و تحلیل آن به نتیجهٔ مساوی رسیده‌ایم دست یابد.

9.♔h3

می‌برد.

اکنون به پوزیسیونی می‌پردازیم که از پیاده‌های بیشتری تشکیل می‌شود و در بازی مشهور کاپابلانکا ـ تارتاکوور، ۱۹۲۴ به وجود آمد.

(۲۰۹)



کاپابلانکا ـ تارتاکوور ۱۹۲۴

وضعیتی بسیار جالب، که در نگاه اول ارزیابی آن دشوار به نظر می‌رسد. سفید دو برتری عمده دارد: شاه سیاه از عرض آخر بریده شده و پیادهٔ g، پیادهٔ روندهٔ متّصل نیرومندی محسوب می‌شود. از سوی دیگر سیاه در صدد از بین بردن چند پیادهٔ ضعیف جناح وزیر سفید است. سؤال اینجاست که برتری‌های چه کسی مهمتر است.

یک قاعدهٔ اساسی در آخر بازی‌های رخ که نسبت به آخر بازی‌های وزیر کلیت کمتری دارد ایجاد یک پیادهٔ رونده با بیشترین سرعت ممکن است. صدها نمونه از این آخر بازی‌ها وجود دارد که طی آن یکی از طرفین به منظور ایجاد یک پیادهٔ روندهٔ نیرومند، قوای زیادی قربانی می‌کند و بازی را نجات می‌دهد یا به برد می‌رساند. نمودار ۲۰۹ یک نمونهٔ عالی از این آخر بازی‌ها به شمار می‌رود.

در حالی که در آخر بازی‌های وزیر یک پیادهٔ رونده را تنها به کمک وزیر می‌توان پیش راند، اما در آخر بازی‌های رخ معمولاً کمک رسانی توسط شاه ضرورت می‌یابد. در واقع، پیادهٔ رونده‌ای که توسط شاه حمایت شود با بودن رخی که از عرض هفتم، شاه دشمن را در عرض آخر محدود می‌کند، سلاح بسیار نیرومندی است که غالباً به تنهایی برای بردن بازی کافی است.

در مثال ما، رخ سفید هم اینک در عرض هفتم قرار دارد اما به حمایت شاه نیازمند است. فقط با تعقیب منطق فوق، می‌توان طرح برد درخشان کاپابلانکا را درک کرد:

1.♔g3!

تنها راه برد، تلفیق حمله و دفاع است. سفید به هیچ وجه نباید اجازه دهد که شاهش به وسیلهٔ رخ سیاه بریده شود. به عنوان مثال ادامهٔ خوش ظاهر

1.♔e2 ♖×c3 2.♖h6

که منجر به گرفتن پیادهٔ f سیاه می‌شود، در مقابل

2. ... ♖c4 3.♖f6+ ♔g7 4.♖×f5

(یا اینکه 4.♔e3 c5)

4. ... ♖×d4 که به سیاه شانس‌های متقابل عالی می‌دهد، ناکام می‌ماند.

1. ... ♖×c3+

2.♔h4 ♖f3

تهدید اصلی سفید، 3.g6 و 4.♔g5 بود که او هنوز می‌توانست به رغم از دست دادن یک پیادهٔ دیگر به بازی ادامه دهد.

در صورت

2. ...c5 3.g6 cd 4.♔g5 d3 5.♖d7 ♖c5 6.♔h6

سفید می‌برد.

یا 2. ... ♖c1 3.♔h5 و سیاه نمی‌تواند رخها را تعویض کند، بنابراین باید

3. ... ♖f1 4.♔g6 ♖×f4 5.♔f6

بازی کند که اصلاحیه‌ای بر ادامهٔ بازی محسوب

نمی‌شود.

حتی ادغام دو طرح با 2. .. ♖c1 3.♔h5 c5 با در نظر گرفتن اینکه سفید نمی‌تواند بلافاصله 4.g6 بازی کند، پس از 4.♖d7 چیزی عاید سیاه نمی‌کند.

3.g6!

توجه داشته باشید که سفید بی‌آنکه با 3.♖×c7 وقت تلف کند، مستقیم به سوی هدف می‌رود.

3. ... ♖×f4+

4.♔g5 ♖e4

اگر سیاه در اینجا 4. ... ♖g4+ می‌کرد می‌توانستیم ایدهٔ مهم دیگر این چنین آخر بازی‌هایی را مشاهده کنیم. سفید نمی‌توانست پیاده را بگیرد (5.♔×f5? ♖×d4) اما می‌توانست از آن برای حفاظت شاهش از پشت استفاده کند و با 5.♔f6! بلافاصله به پیروزی برسد. گزینهٔ 4. ... ♖×d4 در مقابل

5.♔f6 ♔e8 6.♖×c7

شکست می‌خورد چون سفید قبل از آنکه رخ سیاه را به ازای پیادهٔ g بگیرد، پیاده‌های بیشتری را از بین می‌برد.

5.♔f6

اکنون سفید به پوزیسیون ایده آلی که مدّ نظر داشت رسیده است. شاه سیاه در شبکهٔ ماتی است و برای پرهیز از بدتر شدن وضعیت سرانجام باید بیشتر از قوایی که گرفته پس بدهد. یک قطعهٔ کلاسیک از استراتژی آخر بازی!

5. ... ♔g8

6.♖g7+ ♔h8

7.♖×c7 ♖e8

8.♔×f5

فقط الآن این پیاده گرفته می‌شود، پوزیسیون سیاه بازنده است، بقیهٔ بازی امری صرفاً تکنیکی است.

8. ... ♖e4

در صورت

8. ...a6 9.♖b7 b5 10.ab ab 11.♖×b5 ♖d8 12.♔e6

می‌برد، یا سفید می‌تواند در اینجا با

9.♖a7 b5 10.a5

ببرد.

9.♔f6 ♖f4+

10.♔e5 ♖g4

11.g7+! ♔g8

بدیهی است که سیاه نمی‌تواند رخ‌ها را تعویض کند.

12.♖×a7 ♖g1

پیادهٔ d را نمی‌توان حفظ کرد، چون 12. ... ♖g5+ 13.♔f6 با تهدید 14.♖a8+ و 15.♖h8 مات، بلافاصله می‌بازد، اکنون سفید در ازای دو پیادهٔ قربانی، چهار پیاده می‌گیرد!

13.♔×d5 ♖c1

14.♔d6

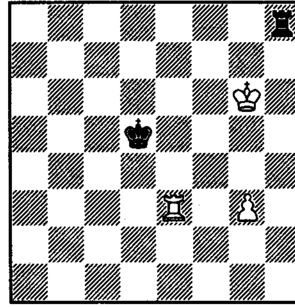
البته بازی برنده است و تارتاکوور پس از

14. ... ♖c2 15.d5 ♖c1 16.♖c7 ♖a1 17.♔c6 ♖×a4 18.d6

تسلیم شد.

سرانجام به مثال نمودار ۲۱۰ می‌رسیم که در بازی مشهور تایمانوف ـ لارسن، در مسابقات بین قاره‌ای پالمادومالورکا، ۱۹۷۰ ایجاد شد. این مثال یکبار دیگر مؤید این حقیقت است که حتی استاد بزرگ‌های پیشرو نیز همیشه در آخر بازی‌های پایه تبحر کافی ندارند.

(۲۱۰)
حرکت سیاه


تایمانوف ـ لارسن ۱۹۷۰

اگر به عقب برگردیم و نمودارهای ۱۶۷ و ۱۷۰ را به خاطر بیاوریم، می‌بینیم که سیاه نباید برای مساوی در این پوزیسیون دچار مشکل شود. سفید در صورتی شانس برد دارد که شاه سیاه حداقل سه ستون از پیاده دور باشد.

طرح معمول برای سیاه در چنین پوزیسیون‌هایی عقب راندن شاه سفید با کیش است. اگر شاه پیشروی کند، رخ برای جلوگیری از پیشروی پیاده روبه‌روی آن، قرار می‌گیرد. در این جا چون پیاده فقط تا عرض سوم پیش آمده، پس از

1. ... ♖g8+ 2.♔f5 ♖f8+ 3.♔g6 ♖g8+ 4.♔f7 ♖g4

یا در همین جا

2.♔f6 ♔d4! 3.♖a3 ♔e4 4.♖b3 ♖g4!

مساوی حتمی است.

این ادامهٔ منطقی بازی بود، اما نحوهٔ استقرار سیاه در اینجا چنان خوب است که حتی می‌تواند بدون ریسکِ باخت اجازه دهد پیاده به عرض چهارم برسد. اما ببینیم بازی چگونه ادامه پیدا کرد:

1. ...♔d4

این حرکت، اشتباه نیست، اما همان گونه که قبلاً دیدیم دقیقترین حرکت ‎1. ... ♖g8+‎ بود. حرکت متن به سفید امکان می‌دهد پیاده‌اش را یک خانه جلو ببرد.

2.♖a3 ♔e4

در اینجا ‎2. ... ♖g8+‎ بی‌معنی بود به دلیل آنکه پس از

3.♔f7 ♖g5 4.♔f6 ♖g8

سفید می‌تواند !5.g4 بازی کند.

(5.♖×g4? 6.♖a4+)

یا اینکه

2. ...♔e5 3.♖a5+ ♔e6 (e4) 4.♔g7

می‌برد، زیرا پیادهٔ سفید به g5 می‌رسد.

3.g4

ممکنهٔ 3.♔g7 پس از

3. ...♖h3 4.♔f6 ♖h6+ 5.♔f5 ♖h8

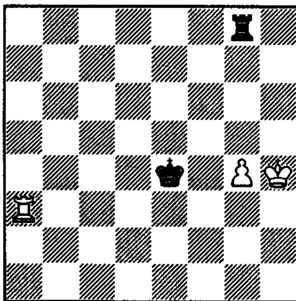
اتلاف وقت محسوب می‌شود، به دلیل آنکه 6.♖a5 با حرکت قاطعانه ‎6. ... ♔f3‎ پاسخ داده می‌شود.

3. ... ♖g8+

این حرکت اجباری است چون اگر پیاده به عرض پنجم برسد، سیاه می‌بازد.

4.♔h5 ♖h8+
5.♔g5 ♖g8+
6.♔h4

(۲۱۱)
حرکت سیاه


تایمانوف ـ لارسن ۱۹۷۰

6. ...♔e5??

بدیهی است که سفید باید شاهش را به منظور

جلوگیری از کیش عقب می‌کشید و ادامهٔ منطقی سیاه عقب راندن شاه سفید تا حد ممکن، قبل از استفاده از رخ برای جلوگیری از پیشروی پیاده بود. پس از

6. ... ♖h8+ 7.♔g3 ♖g8

سفید با !8.♖a5 به پیروزی می‌رسد، بنابراین سیاه باید با !7... ♔e5 و تهدید 8... ♔f6 مساوی کند. با ادامه تجزیه و تحلیلمان، بازی ممکن است با (!8.g5 ♔f5) **8.♖a6** ادامه یابد که شاه سیاه بریده می‌شود، اما سفید به جایی نمی‌رسد، چون شاهش نمی‌تواند پیشروی کند. سیاه به سادگی با **8. ... ♖h1** انتظار می‌کشد (ادامهٔ 8... ♖g8? 9.♔h4 به برد سفید می‌انجامد) با یک تساوی آسان.

ممکنهٔ دیگر **8.♖f3** است که ساده‌ترین جواب سیاه **8...♖g8** می‌باشد، ادامهٔ

8. ...♔e6 9.g5 ♔e7 10.♔g4 ♖f8!

هم امکان پذیر است.

9.♖f4 ♔e6 10.♔h4 ♔e5! 11.♖f5+ ♔e6 12.♔h5 ♖h8+

یا در اینجا 9.♖f5+♔e6، با پوزیسیون‌های شناخته شدهٔ مساوی.

به غیر از این دفاع تماتیک، سیاه می‌توانست

6. ...♔f4! 7.♖a4+ ♔f3!

هم بازی کند که لااقل مؤید طرح ابتکاری لارسن بود. سفید با ??8.g5 که امکان مات یک حرکتی را می‌داد به جایی نمی‌رسید، در حالی که پس از

8.♔h5 ♖h8+ 9.♔g6 ♖g8+ 10.♔f5 ♖f8+ 11.♔e6 ♖g8!

مساوی اجباری است.

7.♖a6!

شاید لارسن در ارزیابی قدرت این حرکت که شاهش را بریده و به شاه سفید اجازهٔ پیشروی می‌دهد اشتباه کرد. اکنون بازی بازنده است.

7. ...♔f4

یا اینکه

7. ... ♖h8+ 8.♔g5 ♖g8+ 9.♔h5 ♖h8+ 10.♖h6 و 11.g5 می‌برد.

8.♖f6+ ♔e5

9.g5 1-0

پس از 9. ... ♖h8+ 10.♔g4 و سپس 11.♖f2 و پیشروی پیاده و شاه سفید، سیاه شکست می‌خورد. شکستی که باید برای همهٔ ما هشدار دهنده باشد.

با این مثال بحث مان راجع به آخر بازی رخ و پیاده را به پایان می‌بریم. با وجود اختصاص حجم زیاد به این بخش از آخر بازی ناگزیر به حذف مطالب مفید و جالبی شده‌ایم. خوانندهٔ علاقه‌مند با مراجعه به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی می‌تواند وقت بیشتری مصروف کند.

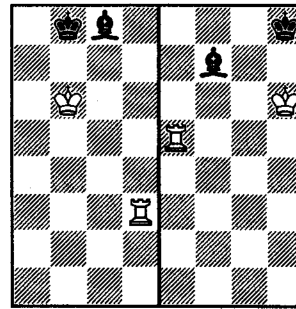
رخ در مقابل سوارهای سبک

آخر بازی رخ مقابل فیل یا اسب معمولاً مساوی است، اما در این بین، پوزیسیون‌هایی وجود دارند که استقرار نامطلوب سوارها در آن به دارندهٔ سوار سنگین امکان پیروزی می‌دهد. این امر عمدتاً زمانی روی می‌دهد که شاه مدافع در حاشیهٔ صفحه قرار گرفته باشد.

رخ در مقابل فیل

همان گونه که گفته شد، فقط در صورتی که شاه دشمن به حاشیهٔ صفحه رانده شده باشد دارندهٔ رخ می‌تواند امید به برد داشته باشد. نمودار ۲۱۲ دو مثال پایه را به ما عرضه می‌کند:

(۲۱۲)

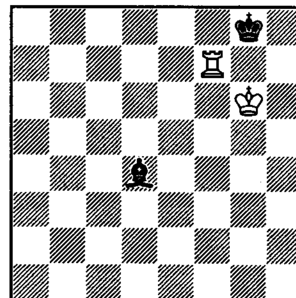


در پوزیسیون سمت راست، حتی اگر سوارهای سفید از حداکثر کارآیی برخوردار باشند امکان پیروزی وجود ندارد. نکته در آن است که 1. ... ♗g8 2. ♖e8 پات می‌کند و در صورت 2. ♖b5 ♗e6 3. ♖b8+ ♗g8 هم سفید به جایی نمی‌رسد.

اما در پوزیسیون سمت چپ، سفید به سرعت به پیروزی می‌رسد. پس از 1. ... ♗f5 2. ♖d8+ ♗c8 3. ♖e8 سیاه در حرکت بعد مات است. موضوع روشن است: هدف دارندهٔ فیل باید استقرار شاهش در کنجی باشد که توسط فیل کنترل نشود، البته با این فرض که او مجبور به رفتن به حاشیهٔ صفحه شده باشد.

در صورتی که فیل آزاد باشد، خلق پوزیسیون‌هایی نظیر نمودار ۲۱۲ همیشه آسان نیست. نمودار ۲۱۳ یک نمای تیپیک است که سفید باید همواره در پی ایجاد آن باشد.

(۲۱۳)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

در این نوع پوزیسیون‌ها، محل استقرار فیل در پیروزی سفید بی‌تأثیر است، اما او نباید به شاه سیاه اجازهٔ عبور از ستون f و عزیمت به کنج (امن) را بدهد.

1. ... ♗g1

تنها حرکت برای جلوگیری از حملهٔ دوگانهٔ رخ سفید، یعنی تهدید مات و گرفتن فیل، مثلاً
1. ... ♗b2 2. ♖b7 ♗e5 3. ♖e7
می‌برد.

2. ♖f1

بیرون کشیدن فیل. امّا 2. ♖d7 یا 2. ♖c7 که به شاه سیاه با 2. ... ♔f8! امکان فرار می‌دهد خوب نیست.

2. ... ♗h2

3. ♖f2 ♗g3

یا اینکه
3. ... ♗g1 4. ♖g2
با وضعی مشابه.

4. ♖g2!

با این حرکت، فیل گرفته می‌شود. اکنون درصورت 4. ... ♗f4 (یا 4. ... ♗h4)، سفید با 5. ♔f5+ (5. ♔h5+) به پیروزی می‌رسد. یااینکه
4. ... ♗c7 (یا 4. ... ♗b8)
5. ♖c2
می‌برد. یا 4. ... ♗e5 5. ♖e2 به برد ختم می‌شود.

4. ... ♗d6

5. ♖d2 ♗e7

یا اینکه
5. ... ♗c7 6. ♖d7 ♗b6 (یا 6. ... ♗a5)
7. ♖b7 (7. ♖a7)
می‌برد.

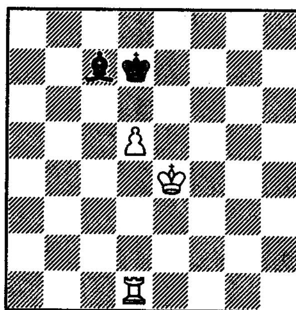
6. ♖a2

می‌برد.

پوزیسیون‌های دیگری وجود دارد که در آنها رخ حتی هنگامی که شاه دشمن در شبکهٔ ماتی قرار ندارد موجب برد می‌شود. اما در اینجا مجال پرداختن به این وضعیت‌های غیر معمول نیست. همچنین وقتمان را صرف بررسی آن پوزیسیون‌های رخ مقابل فیل و پیاده، که در آنها رخ به جای تساوی موجب برد بازی می‌شود هم نکرده‌ایم.

ولی پوزیسیون‌هایی که در آنها رخ و پیاده مقابل یک فیل تنها قرار دارند محتاج توجه بیشتر است. البته این پوزیسیون‌ها معمولاً به برد سفید می‌انجامد اما در شماری از استثنائات، وجود فیل منجر به تساوی می‌شود. نخست یک حالت کلی را بررسی می‌کنیم:

(۲۱۴)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

روش طبیعی برد سفید، جلو بردن شاه تا حد ممکن، قبل از حرکت دادن پیاده است، اما سفید در اینجا پیاده‌اش را خیلی زود جلو رانده است. یعنی آنکه او برای رسیدن به برد ناگزیر است بر مشکلات تکنیکی عظیمی فائق آید.

1. ♖a1

در اینجا حرکت‌های تکی به اندازهٔ طرح کلّی برد اهمیت ندارند. سفید فقط در صورتی که شاهش موفق به اشغال c5 یا e5 شود به پیروزی می‌رسد. بنابراین باید بتواند شاه سیاه را به عرض آخر عقب براند. به همین منظور ناگزیر است با تعقیب فیل، آن را از خانه‌های مهم دور کند که این کار به هیچ وجه ساده نیست.

1. ... ♗g3

سیاه از انتخاب‌های چندانی برخوردار نیست. 1. ... ♗h2? در مقابل

2. ♖a7+ ♔d6 3. ♖g7

و 1. ... ♗d6? در مقابل

2. ♖a7+ ♗c7 3. ♔f5

و سپس 4. ♖×c7+ و 5. ♔e6 بازنده است. در صورت

1. ... ♗b6 2. ♖f1 ♗c7 3. ♖f7+ ♔d6 4. ♖f6+ ♔d7 5. ♔d4 ♗h2! 6. ♖g6 ♗f4 7. ♖g4

یا در همین ادامه

2. ... ♗a5 3. ♖f7+ ♔d6 4. ♖f6+ ♔d7 5. ♔d4 ♗d2 6. ♖f2

به همان پوزیسیون‌هایی که بعداً در واریاسیون اصلی پدید می‌آیند، می‌رسیم. همین‌طور 1. ... ♗b8 2. ♖g1 به همان شاخهٔ اصلی با 2. ... ♗c7 تبدیل می‌شود.

2. ♖g1

این پوزیسیون تاریخچهٔ جالبی دارد. فیلیدور در ابتدا آن را مساوی قلمداد کرد، سپس گورتسکی - کورنیتز با 2. ♖a7+ برد را به اثبات رساند. سرانجام برگر با حرکت متن سریعترین روش برد را نشان داد.

2. ... ♗c7

تنها حرکت. اگر 2. ... ♗h4 3. ♔e5 یا

2. ... ♗f2 3. ♖g7+ ♔d6 4. ♖g6+ ♔d7 5. ♔e5

سفید می‌برد. به همین گونه است

2. ... ♗h2 3. ♖g7+ ♔d6 4. ♖g2

و البته 2. ... ♗d6 در مقابل 3. ♖g7+ ناکام

می‌ماند. پس از ♗b8 ... .2 راه جالبی برای برد وجود دارد. سفید

3.♖g7+ ♔d6 4.♖g6+

بازی می‌کند (اما !+♗a7 4.♔d4 4. در صورت 5.♖×a7 پات است)

4. ...♔d7 5.♔f5!

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. تهدید

6.♖g7+ ♔d6 7.♖b7 ♗c7 8.♖×c7

است و پس از

5. ...♗h2 6.♖g7+ ♔d6 7.♔e4!

یک وضع اکراهی دیگر ایجاد می‌شود.

3.♖g7+ ♔d6

4.♖g6+ ♔d7

5.♔d4

بهترین خانه برای شاه که از آنجا هم به c5 و هم به e5 چشم دوخته است. در صورت 5.♔f5 سیاه ♗a5 ... .5 بازی می‌کرد.

5. ...♗f4

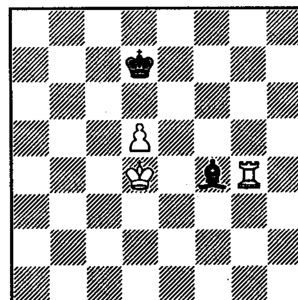
بار دیگر بهترین حرکت. تهدید 6.♔c5 بود که با ♗a5 ... .5، ♗h2 ... .5 یا ♗d8 ... .5 پاسخ داده می‌شد. در صورت

5. ...♗b8 6.♖g7+ ♔d6 7.♔c4 ♗c7 8.♖g6+ ♔d7 9.♔c5

می‌برد.

6.♖g4!

(۲۱۵)
حرکت سیاه



راندن فیل از قطر h2 - b8، ♗h2 ... .6 (یا ♗c7 ... .6) اجازهٔ 7.♔c5 را می‌دهد و در صورت ♗b8 ...6. سفید 7.♖g7+ بازی می‌کند.

6. ...♗d2

یا اینکه

6. ...♗c1 (6. ...♗h6? 7.♔e5)
7.♖g7+ ♔d6 8.♖g2!

همان گونه که ادامه‌های زیر نشان می‌دهند، سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد:

الف

8. ...♗f4 (8. ...♔d7 9.♔e5) 9.♔e4 ♗c1 10.♖a2! ♗g5 (10. ...♔d7 11.♔e5) 11.♖a6+ ♔d7 12.♔e5

می‌برد.

ب

8. ...♗a3 9.♖g6+ ♔d7 10.♖b6 ♗f8

(تهدید 11.♔e5 است و در صورت 10. ...♔c7 11.♖a6 می‌برد)

11.♖b7+ ♔d6 12.♔e4

(باز هم 12.♖a7 به دلیل !+♗g7 ... .12 خوب نیست)

12. ...♗e7 13.♖b6+ ♔c7 14.♖a6 (یا 14.♔e5 ♔d7 ...13 می‌برد)

می‌برد.

7.♖g2

در ظاهر به نظر می‌رسد که سفید با

7.♖g7+ ♔d6 8.♖g6+ ♔d7 9.d6

و تهدید 10.♔d5 به پیروزی می‌رسد. اما در واقع، پس از

9. ...♔c6! 10.♔e5 ♗b4!

برد از دست می‌رود زیرا رخ سفید نه می‌تواند عرض ششم را ترک کند و نه می‌تواند شاهش را از عرض ششم عبور دهد. یک پوزیسیون آموزشی برای مساوی!

7. ... ♗f4

تنها ممکنه در اینجا 7. ... ♗b4 است، زیرا 7. ... ♗a5(e1) 8.♔c5 یا 7. ... ♗h6(c1) 8.♔e5 هر دو منجر به شکست می‌شوند، پس از 7. ... ♗b4 8.♖b2! پوزیسیونی مشابه واریاسیون اصلی خواهیم داشت، مثلاً 8. ... ♗a3

(یا 8. ... ♗a5 یا 8. ... ♗e1 9.♔c5 .8، یا اینکه 8. ... ♗e7 9.♔e5. قبلاً در واریاسیون‌مان بر حرکت ششم سیاه ادامهٔ 8. ... ♗f8 9.♖b7+ را بررسی کرده‌ایم)

9.♖b7+ ♔d6 10.♖b6+ ♔c7 (10. ... ♔d7 11.♔e5 یا) 11.♖a6 که پس از 11. ... ♗b2+ 12.♔c5 یا 11. ... ♗d6 12.♖a7+ ♔b6 13.♖d7 و در ادامه ♔e4-f5-e6 به پیروزی می‌رسد.

8.♖f2

واریاسیون متقارن. اکنون حرکت‌های فیل سیاه درست همانند شاخهٔ 7. ... ♗b4 8.♖b2 است.

8. ... ♗b8

یا 8. ... ♗c1 9.♔e5.

یا 8. ... ♗h6 9.♖f7+ یا اینکه

8. ... ♗c7 9.♖f7+ ♔d6 10.♖f6+ ♔e7

(در صورت 10. ... ♔d7 11.♔c5 می‌برد.)

11.♖g6 ♗d6 12.♖g7+

یا اینکه

8. ... ♗g3 9.♖f7+ ♔d6 10.♖f6+ ♔e7

(10. ... ♔d7 11.♔c5) 11.♖g6 ♗d6 12.♖g7+ ♔f6 13.♖d7

می‌برد.

9.♖f7+ ♔d6

10.♔c4

سفید از امکان 10.♖h7 ♗a7+! جلوگیری می‌کند.

10. ... ♗c7

11.♖f6+ ♔d7

12.♔c5 ♗e5

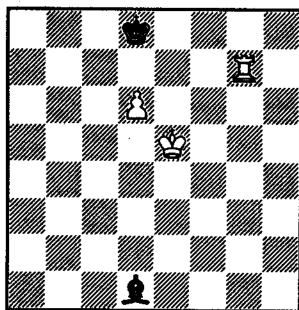
13.♖h6

با یک برد ساده.

همان گونه که مشاهده شد، روش برد، طولانی است و به طرحریزی دقیق نیازمند است.

قبل از پرداختن به پوزیسیون‌های استثنایی، یک مثال جالبتر از یک پوزیسیون برنده را بررسی می‌کنیم.

(۲۱۶)



گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۰

در کمال شگفتی، سفید به رغم پیادهٔ پیش رفته‌اش برای بردن بازی باید بر مشکلات تکنیکی عظیمی فائق آید. اگرچه راه‌های مختلفی برای برد وجود دارد ولی هیچ کدام آسان نیست. شاخه‌ای را انتخاب می‌کنیم که به سیاه کمترین امکان انتخاب را

می‌دهد:

1.♖g1

بی‌شک جالبترین روش برای برد،

1.♖a7 ♗h5 2.♖b7! ♗f3 3.♖h7!

است که سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد. خوانندهٔ علاقه‌مند می‌تواند خود دنبالهٔ بازی را تحلیل کند.

1. ... ♗a4!

برای درک تحلیل ادامه، دانستن این نکته مهم است که چرا فیل هرگز نمی‌تواند به e2 برود. پس از

1. ... ♗e2 2.♖g8+ ♔d7 3.♖g7+ ♔d8 4.d7 ♔c7 5.d8=♕+! ♔×d8 6.♔d6 ♔c8 (6. ... ♔e8 7.♖e7+) 7.♖c7+ ♔d8

(یا اینکه 8.♔c6 ♔b8 ... .7 و 9.♔b6 با پوزیسیون برندهٔ نمودار ۲۱۳)

8.♖c2 ♗d1 (8. ... ♗d3 یا) 9.♖d2

سیاه فیلش را ظرف چند حرکت ازدست می‌دهد.

اگر

1. ... ♗c2

(1. ... ♗f3 یا 1. ... ♗h5 درمقابل 2.♔e6 بازنده هستند)

2.♖g8+ ♔d7 3.♖g7+ ♔d8 4.♖b7!

سفید می‌برد. تهدید 5.♔e6 است و پس از

4. ... ♗d3 (d1) 5.d7! ♔e7 6.♖b4!

و 7.♖d4 سفید می‌برد. سیاه پس از

1. ... ♗b3 2.♖b1 ♗c4

(در صورت 2. ... ♗c2 یا 2. ... ♗a4،

3.♖b8+ ♔d7 4.♖b7+ ♔d8 5.♔e6

می‌برد)

3.♖b8+ ♔d7 4.♖b7+ ♔d8 5.d7 ♔e7 6.♖b4

و 7.♖d4 می‌برد (یا در اینجا (6. ... ♗e6 7.d8=♕+

2.♖g4! ♗b5

باز هم اجباری است. اگر 2.... ♗d1 3.♖d4 و 4.d7 می‌برد. در صورت

2. ... ♗c6 3.♖g8+ ♔d7 4.♖g7+ ♔d8 5.♔e6

اگر

2. ... ♗e8 3.♖g8 ♔d7 4.♖×e8 ♔×e8 5.♔e6

می‌برد.

اگر

2.... ♗b3 3.♖b4 ♗a2 (3.... ♗d1 4.d7) 4.♖b8+ ♔d7 5.♖b7+ ♔d8 6.d7 ♔e7 7.♖b2 و 8.♖d2

می‌برد.

3.♔d5

فیل باید از قطر a4 - e8 رانده شود تا سفید بتواند با ♔c6 تهدیدهای ماتی ایجاد کند. سیاه نمی‌تواند از این کار جلوگیری کند، زیرا تمام خانه‌های مهم توسط رخ محافظت می‌شود.

3. ... ♔d7

پس از 3. ... ♗a6 یا 3. ... ♗d3 یا 3. ... ♗f1 سفید 4.♔c6 بازی می‌کند و می‌دانیم که فیل سیاه به دلیل واریاسیونی که در تفسیرمان بر اولین حرکت سیاه ارائه کردیم نمی‌تواند به e2 برود. در صورت 3. ... ♔c8 سفید می‌تواند همانند شاخهٔ اصلی بازی کند یا با

4.♔c5 ♗d7 5.♖g8+ ♔b7 6.♖d8 ♗e6 7.♔d4

و 8.♔e5 به پیروزی برسد.

4.♖g7+

این حرکت از ادامهٔ ارائه شده توسط

گورتسکی-کورنیتز،

4.♔c5 ♗d3 5.♖g7+ ♔d8 6.d7 ♔c7 7.♖e7! ♗f5 8.d8=♕+ ♔xd8 9.♔d6 ♔c8 10.♖c7+

که به برد می‌رسد، ساده‌تر است. ضرورتی ندارد که به فیل اجازهٔورود به d3 داده شود.

4. ... ♔d8

5.♖g3! ♗a4

فیل حرکت دیگری ندارد و پس از

5. ...♔d7 6.♔c5 ♗a4

(در صورت ♗f1 ... .6 یا +6. ... ♗a6 7.♖g7

و 8.♔c6 سفید می‌برد)

7.♖g7+ ♔d8 8.♖g4! ♗d1 9.♖d4

و 10.d7 سفید می‌برد.

6.♖a3

ادامهٔ

6.♖g4 (6.♔c5 ♗c2 اگر) 6. ... ♗d1 7.♖d4,

یا در اینجا 7.♔c5 ♗b5 ... .6 هم امکان پذیر است.

6. ... ♗b5

یا اینکه

6. ...♗d1 7.♔c6

یا

6. ...♗c2 7.♔e6

7.♔c5 ♗f1

8.♖g3!

سفید می‌برد.

سیاه در مقابل تهدید 9.♔c6 دفاعی ندارد، و پس از

8. ...♔d7 9.♖g7+ ♔d8 10.♔c6

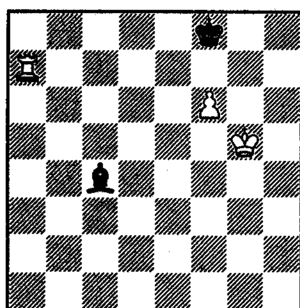
سفید می‌برد. این یک روش تلفیقی برد بود.

دو مثال آخرمان نشان می‌دهند که اگر سفید قبل از آنکه شاهش را بیرون بیاورد، پیاده‌اش را جلو ببرد، برد به مراتب مشکلتر می‌شود.

اگر پیاده زیاد پیشرفته نباشد، کار سفید آسانتر می‌شود چون رخ می‌تواند هم به طور عمودی و هم افقی کیش دهد.

اکنون این پوزیسیون را رها می‌کنیم و به استثنائات می‌پردازیم.

(۲۱۷)



دل ریو ۱۸۳۱

سفید در مقابل دفاع صحیح به جایی نمی‌رسد، زیرا فیل سیاه فضای زیادی برای مانور در قطر a2 - g8 دارد و می‌تواند دائماً شاه سفید را با کیش از g6 دور کند. قربانی پیاده هم به دلیل آنکه شاه سیاه در کنج «امن» قرار دارد (سمت راست نمودار ۲۱۲ را ببینید)، راه به جایی نمی‌برد. بازی ممکن است این گونه ادامه یابد:

1.♖c7

درصورت

1.f7 ♔g7!

یا

1.♖h7 ♗b3 2.f7 ♔e7! 3.♔g6 ♗c4

در هر دو ادامه سفید به جایی نمی‌رسد.

1. ...♗a2

یا اینکه ♗d5 ... .1. اما ♗b3 ... .1 یا

1.... ♗e6 خوب نیست چون 2.♔g6 می‌برد. همچنین اگر سیاه فیلش را از قطر a2-g8 دور کند می‌بازد، مثلاً

1. ... ♗b5? 2.f7! ♔g7 3.♔f5 ♗a4

(یا اینکه

3. ... ♗d3+ 4.♔e6 ♗g6 5.f8=♕+ ♔×f8 6.♔f6

می‌برد)

4.♖b7 ♗d1

(یا اینکه

4. ... ♗c6 5.♔e6! ♗×b7 6.♔e7

می‌برد)

5.♔ e6 ♗ h5 6.♖ a7 ♗ g6 7.f8=♕+ ♔×f8 8.♔f6

می‌برد.

2.♖c2 ♗d5

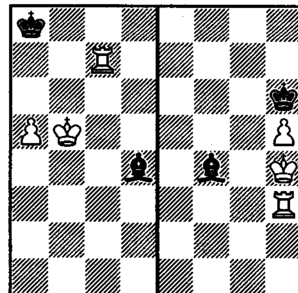
3.♖c8+ ♔f7

4.♖c7+ ♔f8

5.♔f5 ♗a2

نمی‌توان فیل را دور کرد یا از کیش دادن به شاه سفید در g6 توسط فیل جلوگیری به عمل آورد. مساوی اجتناب ناپذیر است. البته، اگر پیادهٔ f به عرض ششم نرسیده بود سفید با اندکی دشواری به پیروزی می‌رسید. به استثنائات بعدی می‌پردازیم.

(۲۱۸)



در پوزیسیون سمت چپ، چون سیاه دارای فیل «همخوان» است و پیادهٔ عرض پنجم سفید زیاد جلو رفته بردی وجود ندارد.

1.♔a6

اگر پیاده در عرض ششم بود، حتی این حرکت هم ناممکن می‌شد در حالی که اکنون در صورت دفاع غلط شانس‌های اندکی برای سفید وجود دارد.

1. ... ♔b8

2.♖b7+ ♔c8!

سیاه باید از 2... ♔a8? که منجر به باخت می‌شود اجتناب کند:

3.♖d7! ♗e5

(یا اینکه 3. ... ♗f6 4.♖f7)

4.♖ d8+ ♗ b8 5.♔ b5 ♔ b7 6.♖d7+ ♔a8 7.♔b6! ♗g3

(اگر 7. ... ♗f4 یا

7. ... ♗h2 8.♖a7+ ♔b8 9.♖e7

یا 9.♖g7 می‌برد)

8.♖a7+ ♔b8 9.♖f7!

(مسدود کردن همهٔ کیشهای فیل در قطر a7-g1)!

9. ... ♔a8 (9. ... ♔c8 10.a6 (یا 10.a6 ♗e5 11.a7 ♗d4+ 12.♔a6

می‌برد.

3.♖b4 ♗e3

اکنون و در حالی که شاه سیاه به خانه‌های c7،c8 و b8 چسبیده، فیل در قطر باقی می‌ماند.

4.♖b6 ♗f2

البته 4. ... ♗×b6 5.ab به برد می‌رسد.

5.♔a7 ♔c7!

مساوی می‌کند.

تهدید سفید بردن بازی با 6.♔a8 بود در حالی که اکنون پس از ♔c8 6.♔a6 به همان جایی که شروع کردیم باز می‌گردیم و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند.

اما اگر سیاه دارای فیل «ناهمخوان» باشد (یعنی خانهٔ تبدیل پیاده را کنترل کند) سفید بی‌هیچ مشکلی به پیروزی می‌رسد. این مطلب را در پوزیسیون سمت راست نمودار ۲۱۸ می‌توان دید:

1.♔g4 ♗c1

2.♔f5

یا نخست 2.♖c3 و 3.♖c6+ و در ادامه 4.♔f5.

2. ... ♗d2

3.♖b3 ♗c1

4.♖b6+ ♔h7

در صورت 4. ... ♔×h5 5.♖b1 فیل می‌گیرد.

5.h6! ♗d2

اگر

5. ... ♗×h6 6.♖b7+ ♗g7 7.♔g5

می‌برد.

6.♖g6!

این حرکت از ادامهٔ

6.♖f6 ♗c1 7.♔g4 ♗×h6 8.♔h5

و سپس 9.♖f7+ و 10.♔g6 که به برد منتهی می‌شود بهتر است.

6. ... ♗c1

اگر 6. ... ♗×h6 7.♔f6 و 8.♔f7 می‌برد. یا اینکه 6. ... ♗c3 7.♔g5 و 8.♔h5 به برد می‌رسد. بنابراین سیاه یک حرکت انتظاری انجام می‌دهد.

7.♖g7+ ♔×h6

یا اینکه

7. ... ♔h8 8.♔g6 ♗×h6 9.♖h7+

8.♖g6+ ♔h7

پس از 8. ... ♔h5 9.♖g1 فیل از دست می‌رود.

و

9.♔f6

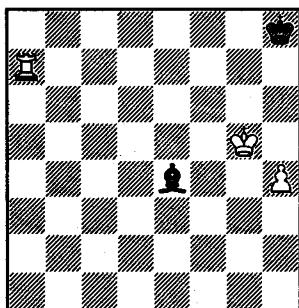
10.♔f7

می‌برد.

یکبار دیگر واریاسیونی از نمای برندهٔ نمودار ۲۱۳ پیش روی ماست.

همان‌گونه که مثال بعدی نشان می‌دهد در صورتی که پیادهٔ رخ در عرض چهارم یا پایین‌تر قرار گرفته باشد حتی با وجود فیل «همخوان» سفید به پیروزی می‌رسد:

(۲۱۹)



گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۳

پیش از هر چیز سفید قبل از آغاز طرح اصلی‌اش چند حرکت مقدماتی انجام می‌دهد.

1.♔h6 ♔g8

قبلاً در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۲۱۸ (تفسیر حرکت دوم سیاه از نیم صفحهٔ چپ) دیدیم که پس از 1. ... ♗d5 2.♖d7 ♗e6 3.♖d8+ ♗g8 4.♔g5 ♔g7 5.♖d7+ سیاه شکست می‌خورد.

2.♖g7+ ♔f8

یا اینکه

2. ... ♔h8 3.♖e7 ♗d5 4.♖e8+

همانند تفسیر قبلی.

3.♖g5!

طرح اصلی آغاز می‌شود. شاه سفید به منظور

تأمین برد باید به f6 برسد، اما فیل مانع رسیدن آن از طریق g6 است و ♖g1 و سپس ♔g5 امکان ♔g7 ... را می‌دهد. بنابراین سفید باید با دقت بیشتری بازی کند. حرکت متن تهدید 4.♔h5 و 5.♔g4 را دارد (اکنون مشاهده می‌کنیم که چرا پیادهٔ سفید نباید در عرض پنجم باشد!) در این‌صورت اگر سیاه 4. ... ♗f3+ بازی کند، 5.♔g6 می‌برد، زیرا 5. ... ♔g8 6.♔h6+ و شاه سیاه باید به کنج صفحه برود زیرا 6. ... ♔f8 7.♖f5+ فیل می‌دهد.

3. ... ♔f7

اگر

3. ... ♗d3 (c2) 4.♔h5 ♗e2 (d1)+ 5.♔g6 ♔g8 6.♖d5 (c5)

می‌برد، زیرا شاهش به g7 می‌رسد. اکنون 4.♔h5 در مقابل 4. ... ♗f3+ به جایی نمی‌رسد.

4.♖g3!

تهدید 5.♔g5 ♔g7 6.♔f4+ است.

4. ... ♗c2 (۲۲۰)

یا اینکه

4. ... ♗b1 5.♖g7+ ♔f8

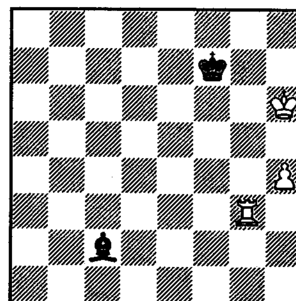
(اگر

5. ... ♔f6 6.♖g1 ♗d3 7.♖d1

و سپس 8.♖f1+ یا 8.♔h7 می‌برد)

6.♖g5! و سیاه نمی‌تواند از 7.♔h5 جلوگیری کند.

(۲۲۰)



5.♔h5

این ادامه توسط گورتسکی-کورنیتز پیشنهاد شد. روش ساده‌تر توسط کلینگ ارائه شد:

5.♖f3+ ♔g8 6.♖c3!

در صورت

6. ... ♗e4 7.♖g3+ ♔f7 8.♔g5!

می‌برد. یا اینکه

6. ... ♗b1 7.♖g3+ ♔f7 8.♖g7+ ♔f8 9.♖g5!

و 10.♔h5 می‌برد. یا سرانجام

6. ... ♗a4 7.♖c8+ ♔f7 8.♔h7 ♗b5

(اگر 8...♗d1 9.♖c4 یا 8...♗b3 9.♖c1)

9.♖d8! ♗c6(a4) 10.♖d4(d2)

می‌برد.

5. ... ♔f6

جانِ کلام این واریاسیون در این نکته نهفته است که پس از

5. ... ♗d1+ 6.♔g5 ♔g7 7.♖c3!

نمی‌توان فیل را به موقع به قطر b1-h7 بازگرداند مثلاً

7. ... ♗e2 8.h5 ♗b5(f1) 9.h6+ ♔h7 10.♖c7+ ♔h8 11.h7

و 12.♔h6 می‌برد.

درصورت 5. ... ♗b1(h7) 6.♖g5 یا 5. ... ♗e4 6.♔g5 یا

5. ... ♗a4 6.♔g5 ♔g7 7.♖c3!

دفاعی در مقابل پیشروی پیاده وجود ندارد.

6.♖g5 ♗d1+

یا اینکه

6. ... ♗f5 7.♔h6 ♗d3 8.♖g3 ♗e4 9.♖g4

و 10.♖f4+ می‌برد.

7.♔h6 ♔f7

تهدید سفید، گرفتن زمان و آوردن رخ به ستون f بود، مثلاً

7. ... ♗f3 8.♖g1 ♗e2 9.♖g2

یا 7. ... ♗b3 8.♖b5 و غیره.

8.♖g7+ ♔f6

یا اینکه 8. ... ♔f8 9.♔g6 و 10.♔f6 می‌برد.

9.♖g1 ♗e2

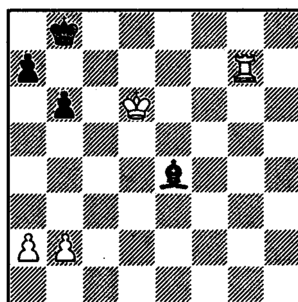
10.♖g2 ♗d3

11.♖f2+

می‌برد.

با این مثال بحث‌مان راجع به آخر بازی رخ و پیاده در مقابل فیل را به پایان می‌بریم. به غیر از چند استثناء مذکور، این نوع آخر بازی به برد سفید می‌انجامد، اما گهگاه به دقت فراوانی نیازمند است. آخر بازی‌های رخ مقابل فیل و پیاده یا فیل و دو پیاده معمولاً مساوی هستند مگر در پوزیسیون‌های خاص که بر اساس نحوهٔ آرایش مهره‌ها ممکن است یکی از طرفین به پیروزی دست یابد. از بین ممکنه‌های فراوان، پوزیسیونی را که طرفین دارای دو پیاده هستند و ارزش عملی زیاد دارد انتخاب می‌کنیم.

(۲۲۱)



تمام پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند، هیچ یک از آنها رونده نیست و سیاه دارای فیل «همخوان» است. او به وسیلهٔ پیاده‌ها شکل دفاعی درستی را در خانه‌های سیاه ایجاد کرده که با هماهنگی فیلش مانع ورود شاه سفید می‌شوند. سؤال این جاست، آیا سفید با پیشروی پیاده‌هایش به چیزی دست می‌یابد یا آنکه سیاه می‌تواند از پوزیسیون خارپشت مانندش* دفاع کند.

1.b4!

فقط با جلوگیری فوری از 1. ... a5!، سفید می‌تواند بازی را ببرد، زیرا یافتن نحوهٔ افزایش برتری او در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد دشوار است. فیل در قطر بزرگ باقی می‌ماند؛ نمی‌توان آن را دور کرد و اگر شاه سفید دست به نفوذ از طریق b5 بزند سیاه فیلش را در c6 قرار می‌دهد و شاهش را بین عرض‌های هفتم و هشتم حرکت می‌دهد.

در این صورت تنها تلاش سفید

2.a4 ♗f3 3.♖f7

می‌بود تا 3. ... ♗e4 را با 4.b4 ab 5.♖f4 پاسخ دهد. در آن هنگام موقعیت سیاه بحرانی می‌شد، اگر چه

5. ... ♗d3! 6.♖xb4 ♔a7 7.♔c6 ♔a6 8.♖xb6+ ♔a5 9.♖b3 ♗g6!

به تساوی می‌انجامید. اما سیاه حتی می‌تواند اجازهٔ این کار را ندهد و 3. ... ♗g2 4.♖f2 ♗h1 بازی کند تا 5.b4 را با

5. ...ab 6.♖b2 ♔b7 7.♖xb4 ♔a6 8.♖b5 ♗f3 9.♔c7 ♗d1 10.♖xb6+ ♔a5

پاسخ دهد. سفید شانسی برای برد ندارد.

1. ... ♗f3

* علّت تشبیه این پوزیسیون به خارپشت، غیرقابل نفوذ بودن آن است. مترجم

اگر

1. ...a5 2.ba ba 3.♔c5 a4 4.♔b6 ♔c8 5.♖c7+

و 6.♖c4 پیادهٔ سیاه از بین می‌رود.

2.a4 ♗e4

3.a5!

پس از 3.b5 ♗f3 پوزیسیون جالبی ایجاد می‌شود. اگر در این هنگام سفید یک حرکت سهل انگارانه مثل 4.♖g1 انجام دهد، سیاه پاسخ زیرکانهٔ 4. ...a5! را دارد حال در صورت 5.ba ، سیاه 5. ...♔a7 و 6. ...♔×a6 بازی می‌کند و اگر سفید پیاده را نگیرد، سیاه فیلش را در قطر بزرگ نگه می‌دارد و اجازه نمی‌دهد شاه سیاه به پیادهٔ b حمله کند. این ایده در بازی اشتاین - ر. بیرن، مسکو ۱۹۷۱ دیده شد (با تفاوت در رنگ مهره‌ها). اما، حتی بدون این انتخاب هم سیاه احتمالاً پس از 3.b5 قادر به حفظ پوزیسیون می‌باشد. برای هر گونه بهبود وضع، سفید باید a5 کند و پس از ...ba پیاده را با شاهش پس بگیرد. سیاه در این هنگام فیلش را در قطر c8 - h3 مستقر می‌کند تا به محض آنکه شاه سفید به a6 رفت، ...♗c8+ بازی کند. از سوی دیگر اگر شاه به c5 برگردد، فیل سیاه به قطر بزرگ باز خواهد گشت. یافتن راه بهبود وضع سفید دشوار است.

3...ba

4.ba a6

سیاه باید دیر یا زود این حرکت را انجام می‌داد. در صورت 4....♗d3، حرکت 5.♖g3 و در ادامه، 6.a6 یا 6.♔c6 بازی می‌شد. پس از حرکت متن، یک وضعیت تازه ایجاد می‌شود که مسائل ترفندآمیزی برای سفید به وجود می‌آورد. برای برد باید شاه سیاه را تا حد ممکن از پیاده دور کند تا بتواند با قربانی ♖×a6 به پیروزی برسد. تجزیه و تحلیل زیر از انولدسون نشان می‌دهد که این امر امکان پذیر است:

5.♔c5 ♗d3

6.♔b6 ♔c8

7.♖c7+ ♔d8

سفید اولین قدم را بر می‌دارد، 7. ...♔b8? در مقابل 8.♖d7 به شکست می‌انجامد اما شاه سیاه را هنوز هم باید دورتر راند.

8.♖c5 ♗e2

البته 8. ...♗b5 9.♖×b5 خوب نیست. در صورت 8. ...♔e7 9.♖d5 و 10.♔c7 نسبت به ادامهٔ اصلی، سیاه زمان از دست می‌دهد.

9.♔b7 ♔d7

10.♖d5+ ♔e6

11.♖d2 ♗c4

تفاوت چشمگیری بین خانه‌هایی که فیل انتخاب می‌کند وجود ندارد، زیرا نمی‌تواند سفید را از تعقیب طرح استراتژیک خود باز دارد.

12.♔c7 ♗b5

13.♖d4!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، بدین ترتیب شاهش دورتر می‌شود. اکنون ادامهٔ 13....♔e5 14.♖d6 به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

13. ...♗f1

14.♖d6+ ♔e5

یا اینکه 14. ...♔e7 15.♖d1 و 16.♖e1+ به برد می‌رسد.

15.♔c6 ♗e2

16.♔c5 ♗b5

17.♖b6 ♗e2

در صورت 17. ...♗d3 18.♖b3 یا 17. ...♗f1 18.♖b1 هم رخ به ستون d می‌رسد.

18. ♖b8

سریعتر از ادامهٔ

18. ♖b2 ♗d3 19. ♖b3

والخ! 18. ... ♗b5! اکنون درمقابل 19. ♖×b5 به شکست می‌انجامد.

18. ... ♗d3

19. ♖e8+ ♔f6

19. ... ♔f5 20. ♔d4 حتی سریعتر به برد می‌رسد.

20. ♔d6

تفسیر مترجم انگلیسی: 20. ♔b6 سپس 21. ♖a8 و 22. ♖×a6، هشت حرکت راه حل را کوتاهتر می‌کند.

20. ... ♔f5

یا اینکه

20. ... ♔f7 21. ♖e7+ ♔f8 (21. ... ♔f6 22. ♖e3) 22. ♔e6

و 23. ♔f6 می‌برد.

21. ♖e5+ ♔f4

22. ♔d5 ♗b5

23. ♔d4 ♗a4

یا اینکه 23. ... ♗f1 24. ♖e8

24. ♖e6 ♗b5

25. ♖f6+ ♔g5

26. ♖f8

اکنون شاه سیاه به اندازهٔ کافی دور شده وگرنه سفید می‌توانست با 26. ♔e5 به ادامهٔ کار بپردازد.

26. ... ♔g6

27. ♔c5 ♔g7

28. ♖a8 ♔f7

29. ♔b6 ♔e7

30. ♖×a6

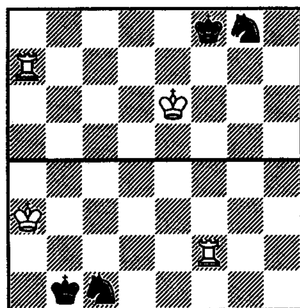
می‌برد.

راه حلی طولانی ولی آسان که طی آن ایدهٔ اساسی دور کردن شاه سیاه را مشاهده کردیم.

رخ در مقابل اسب

این آخر بازی معمولاً مساوی است. برد فقط در شرایط استثنایی امکان پذیر است. چند ممکنه از نمودار ۲۲۲ را بررسی می‌کنیم.

(۲۲۲)



در اینجا دو مثال وجود دارد که در آنها سفید شاه دشمن را به حاشیهٔ صفحه رانده است. با این وجود بردی وجود ندارد. در پوزیسیون پایینی، بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ♖b2+ ♔a1

2. ♖b8

یا اینکه

2. ♖h2 ♔b1 3. ♖d2 ♔a1 4. ♔b4 ♔b1 5. ♔c3 ♘a2+

والخ،

2. ... ♘e2!

تنها حرکت. سیاه پس از

2. ... ♘d3 3 ♔b3 ♘c1+ 4. ♔c2 ♘a2 5. ♖b1

یا

2. ... ♘a2 3. ♔b3 ♔b1 4. ♖b7 ♘c1+ 5. ♔c3+

و 6. ♔c2 مات می‌شود.

3. ♔b3 ♔b1!

تهدید سیاه فرار از طریق c1 است.

4. ♖e8 ♘c1+

5. ♔c3 ♘a2+

سفید اکنون باید اجازهٔ کیش دائم بدهد وگرنه شاه سیاه اجازهٔ خروج پیدا می‌کند. پوزیسیون مساوی است.

بخش فوقانی نمودار ۲۲۲ یک پوزیسیون مساوی تیپیک است:

1. ♖b7 ♘h6

2. ♖h7 ♘g8!

اسب سیاه باید نزدیک شاه توقف کند. در بازی اشتاینیتز ـ نویمان، ۱۸۷۰ (با تفاوت در رنگ مهره‌ها)، سیاه اشتباهاً ♘g4 ... .2 کرد و در ادامه شکست خورد:

3. ♖h4 ♘e3 4. ♖e4! ♘d1

(یا اینکه 4. ... ♘g2 5. ♔f5

یا 4. ... ♘c2 5. ♔d5)

5. ♖f4+ ♔g7 6. ♖f3 ♔g6

(یا اینکه

6. ... ♘b2 7. ♔d5 ♔g6 8. ♔d4 ♔g5 9. ♖f1 ♘a4 10. ♖b1

سیاه اسب می‌دهد)

7. ♔e5 ♔g5 8. ♔d4 ♔g4 9. ♖f1 ♘b2 10. ♖b1 ♘a4 11. ♖b4

اسب می‌گیرد.

3. ♖f7+ ♔e8

4. ♖g7 ♔f8!

باز هم تنها حرکت، زیرا با 4. ... ♘h6 5. ♖g6 اسب گرفته می‌شود.

5. ♖h7 ♔e8

6. ♖f7 ♘h6

7. ♖f1

یا اینکه

7. ♖g7 ♔f8 8. ♔f6 ♘g8+ 9. ♔g6 ♘e7+

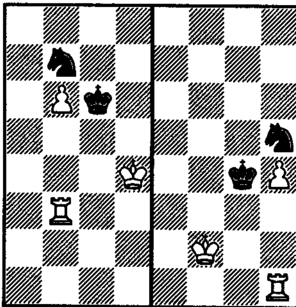
7. ... ♘g8

و از سفید بیش از این، کاری ساخته نیست.

بدیهی است که اگر این پوزیسیون آخری، یک خانه به راست برده می‌شد و اسب سیاه در h8 قرار می‌گرفت، وضع سیاه کاملاً بازنده می‌شد. سفید در صورتی هم که اسب از شاه جدا شود یا به نحو نامطلوبی نزدیک به کنج در عرض هفتم قرار بگیرد، دارای شانس برد می‌شود. به هر حال، خواننده می‌تواند خود این موضوع را با تفصیل بیشتر در کتابهای تخصصی آخر بازی جست و جو کند.

هنگامی که ما دارای رخ و پیاده در مقابل اسب هستیم، به ندرت سیاه می‌تواند خود را نجات دهد. این استثناء فقط هنگامی که پیاده بلوکه شود و از شاه همرنگش جدا بماند اتفاق می‌افتد، مانند پوزیسیون‌های مذکور در نمودار ۲۲۳.

(۲۲۳)



در پوزیسیون سمت چپ، سیاه پیاده را بلوکه کرده است و یافتن طریقهٔ پیشروی سفید دشوار است. تنها شانس وی، نزدیک شدن به وسیلهٔ شاه از بالای صفحه است که سیاه برای حفظ پوزیسیون باید به دقت دفاع کند. (توجه کنید که اگر مهره‌ها یک عرض بالاتر قرار داشتند، حتی این طرح سفید هم ناممکن بود).

1. ♖b4 ♘a5!

برگر این شاخهٔ تساوی را پیشنهاد کرد:

1. ... ♘d6 2.♔e5 ♘b7 3.♔e6 ♘c5+ 4.♔e7 ♘b7

(اگر

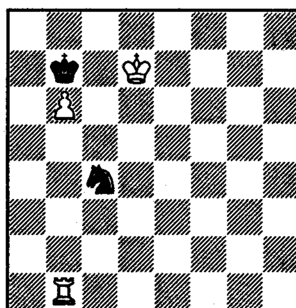
4. ... ♔b7 5.♔d6 ♘a6 6.♖b1 ♘b8 7.♔c5 ♘d7+ 8.♔b5

می‌برد)

5.♖b1 ♘a5 6.♔d8 ♔b7 7.♔d7 ♘c4

پیاده می‌گیرد (۲۲۴).

(۲۲۴)



اما آن طور که شرون نشان می‌دهد، سفید در اینجا با 8.♖b4! ♘xb6+ (وگرنه شاه سفید به c5 می‌رسد) به پیروزی می‌رسد،

9.♔d6 ♔a7 10.♔c6

حرکت متن توسط فرنیک مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

2.♔e4

اگر 2.♔e5 آنگاه

2. ...♔c5! 3.b7 ♘c6+

و 4. ... ♔xb4 بلافاصله مساوی می‌شود.

2. ...♘b7

3.♔e5 ♘c5

اگر 4.♔f6، سیاه 4. ... ♘d7+ می‌کند.

4.♔f5 ♘d7!

پس از

4. ... ♔b7 5.♔f6 ♘d7+ 6.♔e7 ♘xb6 7.♔d6

به پوزیسیون برندهٔ شرون می‌رسیم.

5.b7 ♔c7

و سیاه به پوزیسیونی که پیشتر گفته شد می‌رسد، که در آن شاه سفید فضای مانور ندارد، مثلاً:

6.♖b5 ♘b8 7.♔e4 ♔c6 8.♖b1 ♔c7 9.♔d5 ♘d7 10.♔c4 ♘b8 11.♖b5 ♘d7 12.♔b4 ♔b8 13.♔a5 ♔a7 **مساوی**

اگر این پوزیسیون به سوی مرکز حرکت داده شود، باز هم مساوی است. سیاه همان‌گونه که نشان دادیم با استقرار شاهش در هر طرفی که شاه سفید تهدید به نفوذ دارد دفاع می‌کند.او همچنین ترسی از ادامهٔ برندهٔ شرون که البته با وجود پیاده‌های فیل، شاه یا وزیر کارساز نیست ندارد.

در مورد پیادهٔ رخ، شانس‌های تساوی سیاه به این دلیل ساده که سفید گهگاه حتی با قربانی کردن پیاده به برتری می‌رسد، خیلی کمتر می‌شود. پوزیسیون سمت راست نمودار ۲۲۳ از این نظر، یک مورد جالب محسوب می‌شود. سیاه اگر اجازه دهد تا شاه سفید به g6 برسد شکست می‌خورد. تنها شانس او در این است که رخ سفید فضای اندکی برای مانور در پشت پیاده دارد، که دفاع از پیاده را دشوار می‌کند. سفید از طریق آموزندهٔ زیر به پیروزی می‌رسد:

1. ♖h2

البته 1.♔e3 ♘g3 که بلافاصله به تساوی می‌رسد خوب نیست.

1. ...♘f4

پس از 1. ... ♘f6 برگر برد را این‌گونه نشان می‌دهد:

2. ♔e3 ♔g3 3.♖h1 ♔g2

(یا اینکه

3. ... ♘g4+ 4.♔e4 ♘f2+ 5.♔f5 ♘×h1 6.h5

و پیاده را نمی‌توان متوقف کرد، یا اینکه 3. ... ♘h5 4.♔e4 به شاخه‌ای که بعداً خواهیم دید می‌رسد)

4.♖d1 ♔g3 5.♖d4

می‌برد. زیرا 5. ... ♘g4+ با ♔e4 پاسخ داده می‌شود.

2. ♔e3 ♘h5

اما ادامهٔ

2. ... ♔g3 3.h5! ♘d5+ 4.♔e4 ♘c3+ 5.♔e5

که منجر به پیشروی پیاده می‌شود، خوب نیست.

3.♔e4 ♘g3+

ادامهٔ

3. ... ♔g3 4.♖h1 ♔g2 5.♖d1 ♔g3(h3) 6.♔f5!

ضعیفتر است چون در این حالت نمی‌توان پیاده را گرفت.

4.♔e5 ♘h5

یا اینکه

4. ... ♘f1 5.♖f2 ♘e3 6.♔e4

5.♔e6 ♔g3

سیاه نمی‌تواند شاه سفید را از رسیدن به g6 باز دارد. به عنوان مثال ، اگر

5. ... ♘f4+ 6.♔f6 ♔h5 7.♔f5 ♘g6 8.♖h1

و باز هم نمی‌توان پیاده را گرفت.

6.♖h1 ♔g4

یا اینکه

6. ... ♔g2 7.♖d1 ♔g3 8.♔f5!

7.♔f7 ♘g3

به نظر می‌رسد که سیاه به نحو موفقیت آمیزی دفاع کرده است، زیرا

8.♖h2 ♘f1 9.♖f2 ♘g3

یا در همین ادامه

9.h5 ♘×h2 10.h6 (10.♔g6 ♘f3) 10. ... ♘f3!

برای وی مساوی دارد. اما یک شگفتی در کمین است.

8.♔g6!

این حرکت تکلیف کار را معین می‌کند، زیرا قربانی رخ را باید پذیرفت.

8. ... ♘×h1

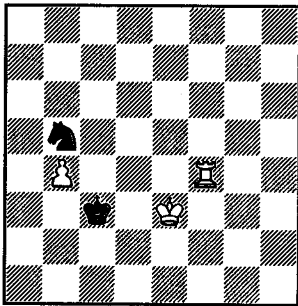
9.h5 ♘g3

10.h6

سفید می‌برد.

پیاده را نمی‌توان متوقف کرد.

(۲۲۵)



این نوعی دیگر از پوزیسیون مساوی‌است که در آن پیاده توسط رخ از کنار حمایت می‌شود. به عنوان مثال در نمودار ۲۲۵، سفید نمی‌تواند در مقابل دفاع صحیح به پیروزی دست یابد. در صورتی که شاه سفید در پایین پیاده قرار گرفته باشد سیاه باید شاهش را به b3 ببرد، اما اگر سفید شاهش را به بالای صفحه ببرد سیاه باید شاهش را به b5 منتقل کند.

بازی ممکن است بدین گونه ادامه پیدا کند:

1. ♔f3 ♔b3 2.♔g4 ♔a4 3.♔f5

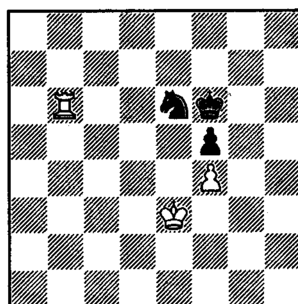
♘a3 4.♔e5 ♚b5

و سیاه پس از 5. ... ♘c2 تهدید گرفتن پیاده را دارد.

عقل سلیم به ما می‌گوید که در همین وضعیت اگر پیاده، پیادهٔ رخ باشد سفید به پیروزی می‌رسد، زیرا وضعیت سیاه دارای دو نقیصه است: اینکه او ستونی در سمت چپ خود ندارد تا حول پیاده مانور دهد (a4!)، همچنین شاهش نمی‌تواند دیگر به رخ که در پشت پیاده نیست حمله‌ور شود. خواننده برای مشاهدهٔ طریقهٔ پیروزی سفید می‌تواند خود، این پوزیسیون را مورد بررسی قرار دهد.

آخر بازی رخ در مقابل اسب و پیاده یا اسب و دو پیاده معمولاً مساوی است، اما البته استثنائاتی وجود دارد که در اینجا به بررسی آنها نمی‌پردازیم. با وجود قوای مساوی، معمولاً رخ به برد می‌رسد، مگر آنکه سیاه پوزیسیون خارپشت‌مانندی ایجاد کند. مثال زیر را بررسی می‌کنیم:

(۲۲۶)



سفید نمی‌تواند وضع خود را بهبود ببخشد، زیرا یکی از مهره‌هایش همیشه ناگزیر به دفاع از پیاده است. حداکثر تلاش سفید گرفتن پیاده پس از

1. ♔d3 ♚f7 2.♖×e6 ♚×e6 3.♔c4

است ولی آخر بازی حاصل، یک مساوی کتابی است. اما همین پوزیسیون اگر یک عرض بالاتر ایجاد شود منجر به یک آخر بازی برنده خواهد شد!

رخ و سوار سبک در مقابل رخ

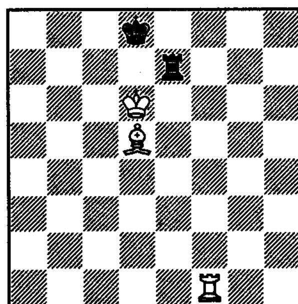
آخر بازی رخ و فیل یا رخ و اسب در مقابل رخ معمولاً مساوی است، همکاری رخ و اسب ندرتاً به برد می‌رسد. چشم‌اندازهای سفید با وجود رخ و فیل تا اندازه‌ای بهتر است، اگرچه حتی اینجا هم پوزیسیون‌های زیادی هم برای برد وجود ندارد. در این حالت همان‌گونه که به زودی خواهیم دید، دفاع همیشه آسان نیست.

رخ و فیل در مقابل رخ

در کمال شگفتی، این آخر بازی که کم و بیش درجریان مسابقات ایجاد می‌شود اغلب با دفاع غیر دقیق به شکست منتهی می‌شود. بنابراین لازم است که در اینجا به توضیح چند قاعدهٔ اساسی دفاع بپردازیم.

پیش از همه، به بررسی پوزیسیون مشهوری می‌پردازیم که فیلیدور بیش از دو قرن قبل برد آن را به اثبات رساند.

(۲۲۷)



آ. فیلیدور ۱۷۴۹

سفید بدین گونه می‌برد:

1.♖f8+

این حرکت به منظور ممانعت از حرکت تدافعی ♖d7+ ... که حتی پس از 1.♗c6 هم امکان پذیر است، انجام می‌شود.

1. ... ♖e8

2. ♖f7 ♖e2!

تهدید سفید 3.♖a7 بود. درصورت 2. ... ♔c8 3.♖a7 ♖d8+ 4.♔c6 ♔b8 5.♖a1 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. 2. ... ♖e1 یا 2. ... ♖e3 اندکی واریاسیون اصلی را کوتاهتر می‌کنند.

3. ♖h7

یک حرکت تمپ گیر که رخ سیاه را وادار به حرکت به یک خانهٔ نامناسبتر در ستون e می‌کند.

3. ... ♖e1

دفاعی محکمتر از ادامهٔ 3. ... ♖e3 که پس از 4.♖d7+ ♔e8 (یا اینکه 4. ... ♔c8 5.♖a7 که در آن هنگام سیاه نمی‌تواند 5. ... ♖b3 بازی کند) 5.♖a7 ♔f8 6.♖f7+ ♔e8 7.♖f4! ♔d8 (تهدید سفید 8.♗c6+ بود و 7. ... ♖d3 به سفید امکان 8.♖g4 را می‌دهد که در این صورت 8. ... ♖f3 قابل بازی نیست) 8.♗e4! (8. ... ♔e8 9.♗c6+) سفید می‌برد.

4. ♖b7 ♖c1

یا اینکه 4. ... ♔c8 5.♖a7 ♖b1 6.♖g7 ♔b8 7.♖g8+ ♔a7 8.♖a8+ و 9.♖b8+ رخ می‌گیرد.

5. ♗b3

اکنون مشاهده می‌کنیم که چرا رخ سیاه به عرض ته رانده شد (نمی‌تواند در d1 کیش بدهد!) گریگوریف گزینهٔ زیر را به عنوان ادامهٔ برنده ارائه می‌کند:

5.♖f7 ♖e1 (5. ... ♔e8 6.♖f6 ♖d1 7.♖f2! ♖d4 8.♖e2+ و 9.♖g2) 6.♗f3 و پس از مثلاً 6. ... ♖e3 (یا اینکه 6. ... ♔e8 7.♖f4 ♔d8 8.♗h5 ♔c8 9.♖b4! با برد سفید) 7.♗c6 که همانند واریاسیون اصلی بازی ادامه می‌یابد.

5. ... ♖c3

یا اینکه 5. ... ♔c8 6.♖b4 ♔d8 7.♖f4 ♖e1 (اگر 7. ... ♔c8 8.♗d5 ♔b8 9.♖a4) 8.♗a4 ♔c8 9.♗c6 ♖d1+ 10.♗d5 ♔b8 11.♖a4 می‌برد. اکنون رخ سیاه به عرض نامناسب سوم رانده شده و سفید می‌تواند طرح برندهٔ خود را عملی کند.

6. ♗e6 ♖d3+

7. ♗d5 ♖c3

یا اینکه 7. ... ♔c8 8.♖a7 می‌برد.

8. ♖d7+! ♔c8

سفید پس از 8. ... ♔e8 9.♖g7 مات می‌کند (رخ سیاه نمی‌تواند به f3! برود).

9. ♖f7 ♔b8

10. ♖b7+ ♔c8

11. ♖b4! ♔d8

یا اینکه 11. ... ♖d3 12.♖a4 می‌برد.

12. ♗c4!

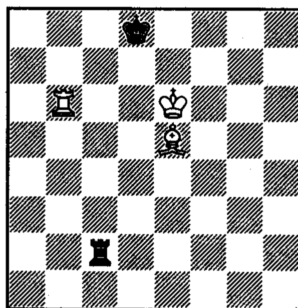
سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند از مات جلوگیری کند.

همان گونه که مشاهده شد، این روش برد، بغرنج است و نیاز به طرحریزی درست دارد. پوزیسیون‌های

مشابه فراوانی وجود دارند که در تعدادی از آنها سفید به پیروزی می‌رسد و بعضی از آنها مساوی هستند. ما نمی‌توانیم همهٔ آنها را مورد بررسی قرار دهیم اما فقط متذکر می‌شویم که پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۲۲۷ اگر شاه‌ها در ستون‌های رخ یا فیل قرار گرفته باشند برنده محسوب می‌شوند، اما اگر شاهها در ستونهای مربوط به اسب مستقر باشند نتیجه فقط مساوی است. خواننده می‌تواند تحلیل‌های مشروحتر را در کتاب‌های تخصصی آخر بازی پیدا کند. آنچه که در اینجا مورد نظر ماست مسئلهٔ عملی طرز دفاع در این پوزیسیون‌هاست.

فرض می‌کنیم که شاه سیاه به کنارهٔ صفحه رانده شده و پوزیسیونی شبیه نمودار ۲۲۸ ایجاد شده است.

(۲۲۸)



ج. سزن

این یک پوزیسیون مساوی است که توسط سزن ارائه شده است. این پوزیسیون دارای مشخصه‌های زیر است: شاه سیاه یک حرکت اسب با شاه سفید فاصله دارد و در خانه‌ای همرنگ خانه‌های کنترل فیل قرار گرفته است و رخ سیاه از تهدید مات جلوگیری می‌کند. همان‌گونه که تجزیه و تحلیل زیر نشان می‌دهد، سفید نمی‌تواند بیش از این پوزیسیونش را تقویت کند:

1.♖b8+ ♖c8
2.♗f6+ ♔c7
3.♗e5+ ♔d8
4.♖b1 ♖c2
5.♖g1 ♔c8
6.♖b1

والاّ شاه سیاه می‌گریزد. این یک مشخصهٔ دیگر از پوزیسیون سزن است؛ در جناحی که رخ از آن دفاع می‌کند، شاه سیاه فضای کافی برای مانور دارد.

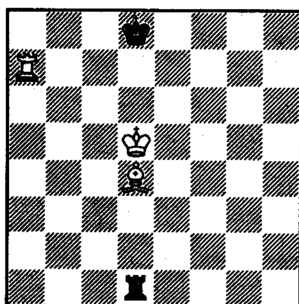
اگر کل پوزیسیون یک ستون به چپ حرکت داده می‌شد (رخ سفید در f1 قرار می‌گرفت) سفید با 6.♖f8+ می‌برد چون سیاه در دو حرکت رخ‌اش را از دست می‌داد. به عبارت دیگر، شاه سیاه باید در بخش (بزرگتر) قرار گرفته باشد.

6. ...♔d8

و ما به پوزیسیون اولیهٔ خود باز گشته‌ایم. بازی مساوی است.

یک پوزیسیون ساده‌تر وجود دارد که نخست به وسیلهٔ کوشران ارائه شد، و در آن رخ سیاه، فیل سفید را آچمز شاه می‌کند. پوزیسیون نمودار ۲۲۹ را ملاحظه کنید.

(۲۲۹)



اگر سیاه رخ‌اش را در ستون d نگه دارد، ایجاد تهدید برای سفید دشوار است. به عنوان مثال به بخش پایانی بازی فلور- رشوسکی ۱۹۳۷ می‌رسیم که پس از 1.♖h7 چنین ادامه یافت:

1. ...♖d2 2.♔e5 ♔c8 3.♗c5 ♖d7

4.♗e7 ♔b7 5.♔e6 ♔c6 6.♖h1 ♖d2 7.♖c1+ ♔b5 8.♗d6 ♖e2+

و قس علیهذا.

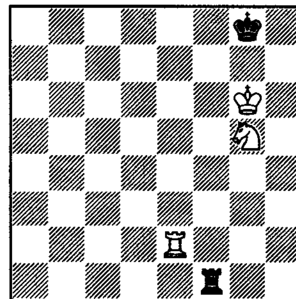
اگر این دو پوزیسیون مساوی را بشناسیم، ترس از این نوع آخر بازی‌ها کم خواهد شد. برای فراگیری همهٔ حالت‌ها، باید صدها دفتر را سیاه کرد و ارزش عملی چندانی هم نخواهد داشت.

در چنین پوزیسیون‌هایی اگر طرف مدافع یک پیاده هم داشته باشد، این عامل می‌تواند منفی تلقی شده و موجب از بین رفتن شانس‌های پاتی شود و گهگاه در فعالیت رخ ایجاد اشکال کند. به ندرت یکی دو پیاده می‌توانند بازی متقابل مؤثری ایجاد کنند.

رخ و اسب در مقابل رخ

در اینجا دفاع خیلی آسانتر است، زیرا شاه سیاه را نمی‌توان به کنار صفحه راند. اما اگر قبلاً در آنجا مستقر شده باشد، چند پوزیسیون برنده امکان وقوع می‌یابند به خصوص اگر شاه سیاه نزدیک به کنج باشد. اما از آن رو که این پوزیسیون‌ها، استثنایی محسوب می‌شوند، بنابر آن نیست که وقت زیادی را مصروف آنها کنیم. این یک مثال جالب از طرز برد سفید در این نوع پوزیسیون‌هاست:

(۲۳۰)



ل. سنتورینی ۱۸۸۸

سفید با

1. ♖e8+ ♖f8 2.♖e7 ♖f1

فوری به جایی نمی‌رسد، او همچنین نمی‌تواند با رها کردن ستون e، اجازهٔ ♔f8 ... را به سیاه بدهد. بار دیگر سلاح وضع اکراهی که رخ سیاه را به خانهٔ نامناسبی در ستون می‌کشاند کارگر می‌افتد.

1.♖e3 ♖f2

البته +♘h7 .2 ♔f8 ... .1 که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست. همچنین

1. ... ♖f4 2.♖a3 ♖f1 3.♖a8+ ♖f8 4.♖a1!

به واریاسیون اصلی‌مان تبدیل می‌شود. ضعف رخ سیاه در f4 آن است که پس از ♖a3 .2 حرکت ♔f8 ... .2 درمقابل +♘e6 .3 به شکست می‌انجامد.

سرانجام سفید در صورت

1. ... ♖f8 2.♘h7 ♖a8 3.♖e7

و ♘f6 .4 به آسانی می‌برد.

2.♖e1 ♖f4

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود.

3.♖a1! ♖f2

حرکت دیگری وجود ندارد.

4.♘e4 ♖g2+

5.♔f6 ♔h8

این حرکت اجباری است، چون سفید تهدید +♖a8 .6 و +♘g5 .7 را داشت. اکنون سفید به منظور پیشروی باید رخ سیاه را بار دیگر به عرض چهار براند.

6.♖b1 ♖g4

در صورت ♖g7 ...6، ♘g5 .7 سفید می‌برد.

7.♘g5 ♖f4+

8.♔g6 ♔g8

اکنون ما همان پوزیسیون پس از حرکت سوم سفید را پیش رو داریم، با این تفاوت که نوبت حرکت با سفید است.

9.♘e6! ♖g4+

10.♔f6 ♔h8

11.♖b8+

این حرکت از ادامهٔ طراح،

11.♔f7 ♖h4 12.♔g6 ♖g4+ 13.♘g5

که آنهم به برد می‌رسد سریعتر عمل می‌کند.

11. ... ♖g8

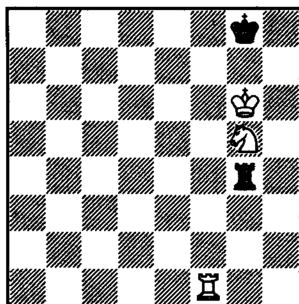
12.♘f8

و سیاه به سرعت مات می‌شود.

در اینجا سفید فقط به دلیل آنکه سوارهای سیاه به نامناسبترین وجهی مستقر بودند قادر به برد شد. در نمودار ۲۳۰، ما فقط باید رخ سیاه را در g1 مستقر کنیم تا سیاه با ♔f8 بتواند مساوی کند. اسب آچمز شده نمی‌تواند به عملیات ملحق شود، بنابراین سفید قادر به برد نیست.

حتی اگر شاه سیاه را بتوان در g8 نگه داشت (نمودار ۲۳۱)، باز هم آچمز کردن اسب راه نجات است:

(۲۳۱)



مثلاً **1.♔f6 ♖g2** ادامهٔ 1. ... ♔f8? 2.♘e6+ و 3.♖d1 که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست،

2.♘e6 ♖g3 3.♖f2 ♖g1

رخ نباید به g4 برود به دلیل آنکه تهدید سفید 4.♖a2 با طرح 5.♖a8+ و 6.♘g5+ است.

4.♘f4 ♖a1 5.♖b2 ♖a6+ 6.♘e6 ♔h7

اسب بار دیگر آچمز می‌شود و امکانات سفید را محدود می‌کند. به عبارت دیگر بهترین دفاع برای سیاه در چنین پوزیسیون‌هایی آچمز کردن اسب است.

فصل ۵

آخر بازی فیل

آخر بازی فیل نیز همانند آخر بازی رخ، بخشی دشوار از تئوری آخر بازی است اما همانند آن، در بردارندهٔ قواعد عام مشخصی است که کمک می‌کند تا بازیکن در میان پیچیدگی‌ها ره‌جویی کند. آخر بازی رخ از نظر تجزیه و تحلیل بسیار دشوارتر است، چون در اینجا مشکل اساسی، فرموله کردن یک طرح کلی استراتژیک است که تا رسیدن به نتیجهٔ منطقی ادامه پیدا کند. این مثال‌ها خواننده را به صحت ادعا متقاعد می‌کنند.

با در نظر گرفتن این موضوع که فیل‌ها خانه‌های همرنگ یا غیر همرنگ را کنترل می‌کنند می‌توان آخر بازی فیل را به دو بخش اصلی تقسیم کرد. همان گونه که مشاهده خواهیم کرد هر یک از دو نوع پوزیسیون طرز عمل کاملاً متفاوتی دارند، اما قبل از اینکه به صورت کلی به آخر بازی فیل بپردازیم، ببینیم که فیل چگونه با پیاده‌های منفرد مقابله می‌کند.

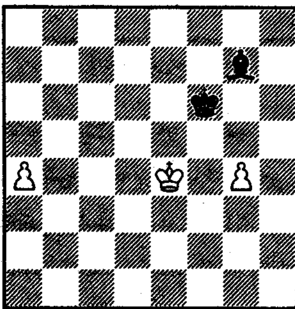
فیل در مقابل پیاده‌ها

فیل به دلیل خیزش بلندش معمولاً در جنگ علیه پیاده‌ها موفق است. بدیهی است که یک فیل، درمقابل یک پیادهٔ منفرد مساوی می‌کند و این مورد طبیعتاً در مورد دو پیاده هم صدق می‌کند. اما در مقابل سه پیاده، فیل فقط در صورتی که پیاده‌ها زیاد پیشروی نکرده باشند، می‌تواند با موفقیت دفاع کند.

اینها البته قواعد کلی هستند که استثنائات زیادی بر آنها مترتّب است.

با بررسی چند پوزیسیون، چگونگی کاربرد این نکات را مشاهده می‌کنیم.

(۲۳۲)



ه. اوتن ۱۸۹۲

قوا بی‌درنگ ما را به فکر مساوی می‌اندازد اما سوارهای سیاه در اینجا چنان آرایش بدی دارند که سفید در واقع می‌تواند بدین گونه پیادهٔ a را وزیر کند:

1.a5 ♗f8

فیل قصد عزیمت به c5 را دارد که تنها خانه‌ای است که از آن جا می‌تواند پیاده را متوقف کند اکنون سفید از این دفاع جلوگیری می‌کند.

2.♔d5 ♗h6

3.g5+!

این قربانی حیرت‌آور، حرکت کلیدی محسوب

می‌شود. 3.♔d4 فقط مساوی می‌کند. 3. ... ♗f4 4.a6 ♗b8. توجه داشته باشید که این پوزیسیون شاه سیاه است که خراب است به عنوان مثال، سیاه با بودن شاهش در g8، مساوی می‌کرد.

3. ... ♗×g5

یا اینکه 3. ... ♔×g5 4.a6 بلافاصله می‌برد.

4.♔e4 ♗h4

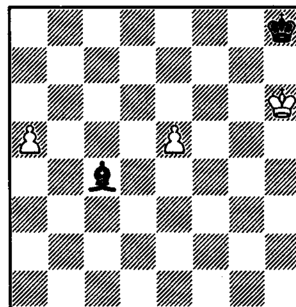
5.♔f3!

می‌برد.

پیاده را نمی‌توان متوقف ساخت. یک استثناء جالب در قاعده.

به طور طبیعی فیل و شاه در مقابل دو پیادهٔ منفرد، هر یک می‌توانند یکی از پیاده‌ها را متوقف کنند. اما اگر هر دو شاه از فعالیت اصلی دور باشند، فیل وظیفهٔ متوقف کردن هر دو پیاده را برعهده می‌گیرد. این کار را در امتداد یک قطر یا با کنترل همزمان خانهٔ روبه‌روی هر دو پیاده می‌توان انجام داد:

(۲۳۳)

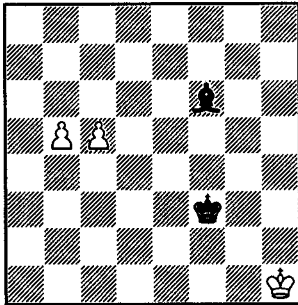


هیچ یک از پیاده‌ها نمی‌تواند پیشروی کند و بازی مساوی است. اکنون پیاده‌ها و فیل را روی صفحه یک خانه جلو ببرید، یک قربانی به چشم می‌خورد. سفید به آسانی با

1.a7 ♗×a7 2.e7 یا **1.e7 ♗×e7 2.a7**، به پیروزی می‌رسد. پیاده‌ها زیاد پیشروی کرده‌اند.

حتی در مقابل دو پیادهٔ متصل، اگر چندان پیشرفته نباشند، فیل می‌تواند دفاع موفقیت‌آمیزی انجام دهد. طبق یک قاعدهٔ کلی، اگر هیچکدام از شاه‌ها قادر به مداخله نباشند، پیاده‌ها نباید از عرض پنجم جلوتر رفته باشند. نمودار ۲۳۴ نمایانگر این مطلب است.

(۲۳۴)



پوزیسیون نسبتاً مطلوب فیل سیاه به آسانی به او امکان تساوی می‌دهد:

1.b6 ♗d4

سفید باید پیاده‌هایش را در خانه‌های همرنگ حرکت فیل پیش براند، وگرنه به سادگی بلوکه می‌شوند، مثلاً 1.c6 ♗d8 والی آخر.

2.b7 ♗e5

با توقف پیاده‌ها، تساوی تأمین شده است.

اکنون به بررسی چند موقعیت دیگر در حالتی که فیل به خوبی مستقر نشده می‌پردازیم. اگر فیل سیاه در g7 بود، سفید با 1.c6 ♗e5 2.b6 پیروز می‌شد، زیرا فیل نمی‌توانست به موقع به d8 برسد. یا در مقابل فیل a7، سفید با 1.b6 ♗b8 2.c6 به پیروزی می‌رسد. اما اگر فیل در a5 باشد پس از 1.b6، سیاه فیل را به حال خود رها می‌کند و با بالا کشیدن شاهش با 1... ♔e4 مساوی می‌کند.

اگر سیاه در نمودار ۲۳۴ فیل سفید رو داشته باشد، در صورتی که فیلش را به موقع به قطر بلند برساند می‌تواند مساوی کند. به عنوان مثال با بودن فیل در b7، سیاه پس از 1.c6 ♗a8!

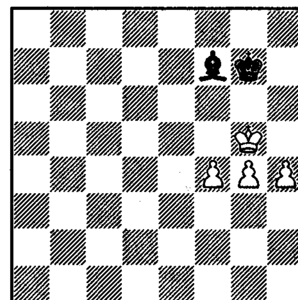
(2.b6 ?c8♗ ...1 مـی‌برد) مساوی مـی‌کند. در صورت استقرار فیل در e2، سیاه پس از 2.c6 ?a6♗ 1.b6 مـی‌بازد، اما او می‌توانـد از پـوزیسیون بـد شـاه سـفید بـهره برداری کـند و بـا e3♔ ...1 و +f3♗ ... .2 مساوی کند.

اگر یکی از شاه‌ها نزدیک پیاده‌ها باشد، وضعیت به تمامی دگرگون می‌شود. در صـورتی کـه شـاه سـفید نزدیک پیاده‌ها باشد، با فرض ایـنکه شـاه سـیاه دور باشد برد معمولاً تضمین شده است. اگـر شـاه سـیاه نزدیک پیاده‌ها باشد، شاه سفید هر جا که باشد، بازی معمولاً مساوی است. البـته، اسـتثناء هـمیشه وجـود دارد.

هنگامی که سیاه در بـرابـر سـه پیاده، یک فـیل داشته باشد، چشم اندازهای خوبی برای تساوی پیش رو دارد، البته به شرط آنکـه پیاده‌ها زیـاد پـیشرفته نباشند. قاعدتاً، شاه سیاه، هـمان گـونه کـه در مـثال بعدی‌مان مشاهده می‌شود، به طور طبیعی به مبارزه علیه پیاده‌ها خواهد پیوست.

در چنین پوزیسیون‌هایی، اگر پیاده‌ها به عـرض پنجم نرسیده باشند، سیاه قادر به مساوی است. امـا دفاع، همان گونه که ادامهٔ زیر نشان می‌دهد، نیازمند حداکثر دقت است:

(۲۳۵)
حرکت سیاه



ی. آورباخ ۱۹۵۴

1. ... ♗e8

برای مقاصد آموزشی، دفاع کند اشتباه آمیز سیاه را به عنوان شاخهٔ اصلی انـتخاب مـی‌کنیم. البـته، در جریان تجزیه و تحلیلمان، اقدامات صحیح دفاعی را نشان خواهیم داد. به عنوان مثال دقیقترین طرح در اینجا، استقرار فیل در قطر h5 - d1 با انجام فـوری b3♗ ...1 و d1♗ ...2 است. امـا، هـنوز تأخـیر، فاجعه آمیز نیست.

2.f5 ♗f7
3.h5

سفید با استقرار پیاده‌هایش در خانه‌های سیاه f6 و g5 و h4 به جایی نمی‌رسد، زیرا پس از

3.♔f4 ♔f6 4.g5+ ♔g7 5.♔e5 ♗h5 6.♔e6 ♗f7+ 7.♔e7 ♗h5 8.f6+ ♔g8

و اجازه داده تا پیاده‌هایش بلوکه شوند.

3. ... ♗e8?

یک اشتباه آموزنده کـه پس از آن، سـیاه بـازنده می‌شود. این آخرین فرصت برای فعال‌ترکردن فیل، با انتقال به قطر h5 - d1 بود. پس از !b3♗ ....3 سیاه هنوز قادر به تساوی بود، مثلاً !d1♗ 4.♔f4 یا 4.f6+ ♔f7 5.♔h6 ♔×f6 6.g5+ ♔f7 7.♔h7 ♗c2+ 8.g6+ ♔f6

در هر دو حالت مساوی به سهولت امکان‌پذیر بود.

4.♔f4!

تنها راه برد که تـوسط کـارشتت در سـال ۱۹۰۶ نشان داده شـد. هـورویتز کـه پـوزیسیون را در سـال ۱۸۸۰ تجزیه و تحلیل کرده بود، **4.f6+** را به عنوان حرکت برنده ارائه کرد، در صورتی که بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

۱) **4. ...♔f7?** 5.h6 ♔g8 6.♔f5! ♗d7+ 7.♔f4 ♗e8

(یـا ایـنکه 8.♔e5 ♗a4 ... .7 می‌برد، سـیاه نمی‌تواند همزمان ، هم شاهش را به f7 و هم فیلش را به قطر b1-h7 ببرد)

8.♔e5 ♗g6 9.♔e6 ♔f8 10.g5

♗c2 11.f7 ♗b3+ 12.♔f6 ♗×f7 13.h7

می‌برد.

۲) 4. ... ♔g8! 5.♔f4

در صورت

5.♔h6 ♔f7 6.g5 ♗b5

سفید راه به جایی نمی‌برد، مثلاً

7.g6+ ♔×f6 8.g7 ♗c4 9.♔h7 ♔g5

یا

7.♔h7 ♗d3+ 8.♔h8 ♗e4

5. ... ♗a4 6.g5

6.♔e5 ♗d1!

6. ... ♗d1 7.h6

یا 7.g6 ♗×h5 8.♔g5 ♗d1، یا در همین ادامه 8.♔f5 ♔f8!

7. ... ♗c2 8.♔e5 ♔f7

و سیاه به پوزیسیون مساوی دست یافته است.

4. ... ♗f7

الآن برای 4. ... ♗a4 5.g5 ♗d1 خیلی دیر است، زیرا پس از 6.h6+ سیاه باید با 6. ... ♔h7 به ادامهٔ اصلی گام نهد والاّ درصورت 6. ... ♔f7 بلافاصله با 7.g6+ ♔f6 8.h7 می‌بازد. در صورت 4... ♔h6 سفید پس از

5.f6 ♔h7 6.♔e5 ♔g8 7.h6

یا

5.♔e5 ♔g5 6.♔e6 ♗a4 7.f6

به پیروزی می‌رسد.

5.♔e5 ♗c4

درصورت

5. ... ♗e8 6.♔e6 ♗f7+ 7.♔e7 ♗c4 8.f6+ ♔g8 9.h6

به برد می‌رسد.

6.g5 ♗e2

7.h6+ ♔h7

8.♔d6!

ساده‌ترین ادامه. شاه سفید بدون مزاحمت فیل به e7 می‌رسد.

(8.♔e6 ♗g4 9.♔f6!)

8. ... ♗d3

یا

8. ... ♗g4 9.f6 ♗h5 10.♔e7 ♔g8 11.f7+

9.f6 ♔g6

10.♔e7 ♗c4

11.f7 ♗×f7

12.h7 ♔×h7

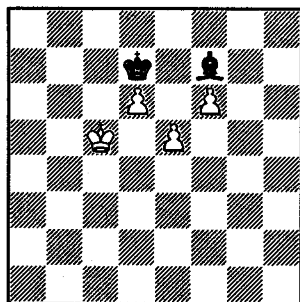
13.♔×f7 ♔h8

14.♔g6!

می‌برد.

در مبارزه علیه سه پیادهٔ متصل، سیاه باید تلاش کند تا آنها در قطری قرار گیرند که بتواند توسط فیل بلوکه شان کند. یا اگر آنها تشکیل یک مثلث را دهند، می‌تواند دو پیاده را توسط فیل بلوکه کند و سومی را با شاه متوقف سازد. این پوزیسیون را ملاحظه بفرمائید:

(۲۳۶)



در صورتی که سیاه از نزدیک شدن شاه سفید جلوگیری کند مساوی می‌کند. بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

1. ♔d4 ♔e6 2.♔e4 ♗e8 3.♔f4 ♗d7 4.♔g5 ♗e8 5.♔h6 ♔f7!

(ادامهٔ

5. ... ♗d7? 6.♔g7 ♗e8 7.f7 ♗×f7 8.d7

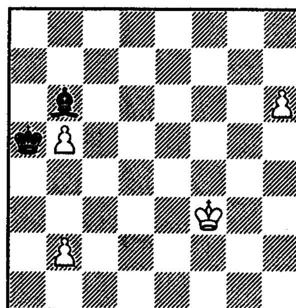
به برد می‌رسد)

و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند.

اگر هر سه پیادهٔ سفید منفرد باشند، ارائه قواعد کلی دشوار است. در این حالت دفاع سیاه ترفندآمیز خواهد بود، زیرا فیل در متوقف کردن پیاده‌های جدا از هم مشکل دارد.

بررسی خود را به یک نمونه محدود می‌کنیم.

(۲۳۷)



م. لویت ۱۹۳۳

از آنجا که دو پیادهٔ سفید دوبله هستند، سیاه وظیفهٔ آسانی پیش رو دارد، زیرا فیل فقط با یک پیاده سر و کار دارد. اما همانند نمودار ۲۳۲ فیل اینجا هم نمی‌تواند چنین کاری را صورت دهد و سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.♔e4 ♗d8

2.b6!

باز هم قربانی پیاده چاره ساز است، چون پس از 2. ... ♔×b6 3.♔f5 و ایجاد یک مانع خودی پیاده را نمی‌توان متوقف کرد. یا در صورت 2. ... ♗×b6 3.h7 سفید می‌برد. اما سیاه یک ایدهٔ دفاعی زیرکانه دارد.

2. ... ♔a6!

این حرکت به قصد پاسخ به 3.h7 با 3... ♗f6 و 3.♔f5 با 3. ... ♗×b6 صورت می‌گیرد. اما پیادهٔ b سفید به طرز حیرت‌آوری به صورت عاملی مهم در می‌آید که سفید هوشمندانه از آن استفاده می‌کند، بدین گونه:

3.♔e5! ♗g5

سیاه نمی‌تواند با +3. ... ♗c7 کنترل خانه‌های d4 یا f6 را از سفید بگیرد. حرکت متن تنها شانس سیاه است.

4.h7 ♗c1

5.♔d6 ♗×b2

6.♔c7!

یک حرکت زیرکانهٔ دیگر. پس از !6.♔c6? ♗e5 سفید در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و سیاه مساوی می‌کند. اکنون تهدید، 7.b7 است.

6. ... ♗e5+

7.♔c6 ♗d4

هم اینک سیاه در وضع اکراهی است و 7. ... ♔a5 در مقابل 8.b7 به شکست می‌انجامد.

8.b7 ♔a7

9.♔c7 ♗e5+

10.♔c8

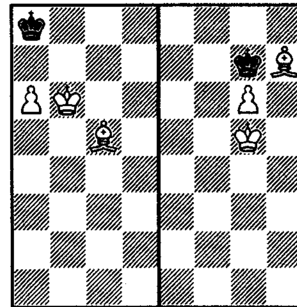
سفید می‌برد.

یکی از پیاده‌ها باید وزیر شود. یک بررسی زیبا که به خوبی مسائلی را که در آخر بازی فیل در مقابل پیاده‌های رونده با آنها روبه‌رو هستیم نشان می‌دهد.

پوزیسیون‌های زیادی وجود دارد که در آنها دارندهٔ فیل پیاده هم دارد، اما بیشتر آنها برگرفته از بازی عملی‌اند و امکان طبقه‌بندی شان دشوار است. اکنون چند پوزیسیون استثنایی را که همه شطرنجبازان باید بدانند بررسی می‌کنیم، با نمودار

۲۳۸ شروع می‌کنیم.

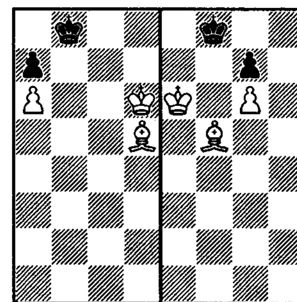
(۲۳۸)



برتری کمّی سفید طبیعتاً باید منجر به برد شود، اما هر دو پوزیسیون مساوی است. در پوزیسیون سمت چپ، شاه سیاه را نمی‌توان از گوشه بیرون کشید و پات است. برای برد فیل سفید باید بتواند خانهٔ تبدیل پیاده را کنترل کند. در پوزیسیون سمت راست استثنایی را که قریب دو قرن از شناخته شدن آن می‌گذرد پیش رو داریم که در آن‌جا حتی با بودن فیل و پیادهٔ ستون اسب نمی‌توان به پیروزی رسید. به سادگی مشاهده می‌شود که شاه سیاه را نمی‌توان بدون پات شدن از خانه‌های g7 و h8 دور کرد و قربانی کردن فیل در g8 فقط یک آخر بازی پیادهٔ مساوی نصیب سفید می‌کند.

نمونه‌های مشابهی را در نمودار ۲۳۹ ملاحظه می‌کنیم.

(۲۳۹)



سمت چپ، با توجه به این مطلب که پیادهٔ a سیاه را نمی‌توان گرفت و همچنین نمی‌توان شاهش را از گوشه دور کرد، سیاه نجات می‌یابد، سفید همچنین می‌تواند 1.♔c6 را امتحان کند که 1. ... ♔a8? فرصت 2.♔c7 مات را می‌دهد، اما پس از ادامهٔ صحیح

1. ... ♔c8! 2.♗e6+ ♔b8 3.♗f5 ♔a8

بهتر از 4.♔c7 پات، عاید سفید نمی‌شود، که خواننده خود می‌تواند صحت و سقم آن را بررسی کند.

فیل سفید در پوزیسیون دست راست هم بی‌فایده بودن خود را به ثبوت می‌رساند. پیادهٔ سیاه را باز هم نمی‌توان گرفت، و در صورت

1.♗e4 ♔g8 2.♔e7 ♔h8 3.♗d5

یا 3.♔f7 پات می‌شود. در صورتی که شاه سیاه نتواند به گوشه برسد هم مساوی است. به عنوان مثال، اگر ما جای شاه و فیل سفید در نمودار ۲۳۹ (راست) را با هم عوض کنیم سیاه باز هم مساوی می‌کند، مثلاً

1.♔e5 ♔e7 2.♗d5 ♔f8 3.♔d6 ♔e8 4.♗e6 ♔f8 5.♔d7 پات.

راهی برای دور کردن شاه سیاه از پیاده وجود ندارد.

شگفت آنکه این آرایش پیاده‌ای حتی در صورتی که سفید دارای فیل سیاه رو باشد و بتواند به پیادهٔ g حمله کند، نیز تساوی را برای سیاه تأمین می‌کند. به عنوان مثال، با تغییر مکان فیل از f5 به e5 چنین خواهیم داشت:

1.♔d7 ♔g8 2.♔e7 ♔h8

که در این حالت **3.♔f7** منجر به پات می‌شود. به همین‌گونه، **3.♗f6** هم بهتر نیست زیرا سیاه 3....gf? 4.♔f7 را که به برد سفید منجر می‌شود بازی نمی‌کند، بلکه با

3. ... ♔g8! 4.♔e6 gf 5.♔×f6 ♔f8

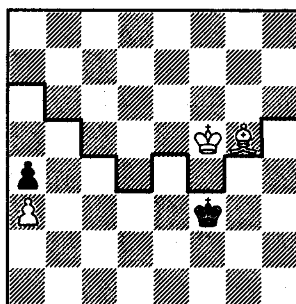
مساوی می‌کند.

همان گونه که قبلاً گفته شد، نمی‌توان حجم

زیادی را به آخر بازی‌های فیل و پیاده در مقابل پیاده اختصاص داد، اما این مثال آخری که طی قرن گذشته به طور کامل مورد بررسی قرار گرفته، دارای ارزش عملی زیادی است.

در این پوزیسیون جالب که نخستین بار توسط کلینگ و هورویتز (۱۸۵۱) تجزیه و تحلیل شد، مسائل دل انگیزی مطرح می‌شود. می‌دانیم که سیاه در صورت رسیدن شاهش به a8، حتی اگر پیاده‌اش را هم ازدست بدهد مساوی می‌کند. آیا سفید می‌تواند بی‌آنکه به شاه سیاه امکان رسیدن به a8 بدهد، پیاده را بگیرد؟ پاسخ این سؤال تعیین کنندهٔ برد سفید است.

(۲۴۰)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

طراحان بر این گمان بودند که سفید فقط در صورتی که نوبت حرکت با وی باشد می‌تواند به پیروزی برسد، عقیده‌ای که توسط سایر کارشناسان هم تأیید شد، تا آنکه رائوزر در سال ۱۹۲۸ ثابت کرد که سفید در صورت حرکت هر یک از طرفین هم به پیروزی می‌رسد. نخست با حرکت سفید بازی را آغاز می‌کنیم:

1.♗f4!

همان گونه که پیشتر گفته شد، هدف سفید گرفتن پیاده است بی‌آنکه به شاه سیاه اجازهٔ رسیدن به a8 داده شود. از نقطه نظر سیاه، بدین معناست که مثلاً اگر فیل سفید در h2 از قطر بزرگ حمایت می‌کند، شاه سیاه باید در وضعیتی قرار داشته باشد که ♔×a4 سفید را با ♔c6 ... پاسخ دهد. بنابراین به محض آنکه سفید تهدید به گرفتن پیاده کند، سیاه باید ♔d7 ... بازی کند. اما اگر شاهش فقط به e6 برسد، پس از

1.♔×a4 ♔d7 2.♔b5 ♔c8 3♔c6

می‌بازد.

جان کلام آن که سفید باید شاه و فیلش را طوری مانور دهد که تا حد ممکن، شاه سیاه را به پایین صفحه براند. در آن صورت سفید می‌تواند قبل از اشغال d7 توسط شاه سیاه، پیاده را بگیرد.

1. ...♔g2!

سیاه باید دست خود را باز نگهدارد. سایر حرکت‌ها به سرعت به باخت منتهی می‌شدند، مثلاً

1. ...♔f2 2.♔e4 ♔g2 3.♔d4 ♔f3 4.♗h2

که سیاه یک حرکت عقب می‌افتد.

2.♔g4!

اگر سفید مستقیم به سوی پیاده برود، سیاه پس از

2. ♔e4 ♔h3 3.♔d4 ♔g4 4.♗h2? ♔f5 5.♔c4 ♔e6 6.♔b5 ♔d7

با گرفتن پوزیسیون دفاعی صحیح، مساوی می‌کند. سفید نخست شاه را دور می‌کند.

2. ...♔f2

3.♗c1 ♔e2

همان گونه که ادامهٔ بازی نشان می‌دهد، سفید از حرکت شاه سیاه در جناح وزیر نباید هراس داشته باشد. اما ♔g2 ... .3 هم در مقابل 4.♗e3 که شاه را به حاشیهٔ صفحه می‌راند به باخت می‌رسد. به همین پوزیسیون خواهیم رسید.

4.♔f4 ♔f2

سیاه بر آن است تا شاهش را به منظور رسیدن به خانهٔ d7 به قطر c8 - h3 برگرداند. رفتن شاه سیاه به جناح وزیرکار سفید را آسانتر می‌کند، مثلاً:

۱) 4. ... ♔d3 5.♗e3 ♔c4 6.♔e5! ♔b3

(اگر 6. ... ♔b5 7.♔d5)

7.♗c5 ♔c4 8.♔d6 ♔b5

یا اینکه

8. ... ♔d3 9.♔d5 ♔c3 10.♗d6 ♔d3 11.♔c5 ♔e4 12.♔b5 ♔d5 13.♗h2

می‌برد.

9.♔d5 ♔a5 10.♔c6 ♔a6 11.♗e3 ♔a5 12.♔b7 ♔b5 13.♗b6!

شاه سیاه باید برگردد!

13. ... ♔c4 14.♔c6 ♔b3

یا

14. ... ♔d3 15.♔b5 و 16.♔×a4

15.♗c5 ♔c4 16.♗d6 ♔d4 17.♔b5 ♔d5 18.♗h2 ♔e6 19.♔×a4 ♔d7 20.♔b5 ♔c8 21.♔c6

می‌برد.

۲) 4. ... ♔d1 5.♗e3 ♔c2

اگر 5. ... ♔e2 6.♔e4 می‌برد.

6.♔e5!

اما 6.♔e4? ♔b3 7.♗c5 ♔c4 مساوی می‌شود.

6. ... ♔b3

یا اینکه 6. ... ♔d3 7.♗c5

7.♗c5 ♔c4 8.♔d6

همانند واریاسیون قبلی.

5.♗e3+ ♔g2

پس از 5. ... ♔e2 6.♔e4 شاه سیاه به عرض آخر رانده می‌شود. با حرکت متن شاه سیاه هنوز امیدوار رسیدن به d7 است.

6.♔g4! ♔h2

6. ... ♔h1 7.♗f4 به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود. 6. ... ♔f1 7.♔f3 ♔e1 8.♗f4 به آسانی به برد می‌رسد.

7.♗f4+ ♔g2

8.♗g3!

این حرکت چرخشی، شاه سیاه را به ته صفحه می‌راند.

8. ... ♔g1

9.♔f3 ♔h1

10.♗b8

حرکت‌های دیگر در قطر بلند هم به برد می‌رسند. همان طور که مشاهده می‌شود، شاه سیاه نمی‌تواند به موقع به d7 برسد.

10. ... ♔g1

11.♔e4 ♔g2

12.♔d5 ♔f3

13.♔c4 ♔e4

14.♔b5 ♔d5

15.♗h2

سفید می‌برد.

اکنون در نمودار ۲۴۰ نوبت حرکت را به سیاه می‌دهیم، چون راندن شاه به پایین صفحه در این حالت چندان آسان نیست. مدت‌ها به همین علت گمان می‌رفت که سفید نمی‌تواند به پیروزی دست یابد.

1. ... ♔g3!

2.♗f6 ♔f3

یا اینکه

2. ... ♔h3 3.♔f4 ♔h2 4.♔g4 ♔g2 5.♗d4

همان‌گونه که قبلاً دیدیم به برد می‌رسد.

3.♗e5

به شاه سیاه نباید اجازهٔ پیشروی از طریق خانه‌های d4 یا h4 داده شود. این حرکت امکان آخری را از بین می‌برد.

3. ... ♔e3

4.♗b2!

تنها حرکت برای برد که توسط رائوزر در سال ۱۹۲۸ کشف شد. اینک فیل خانهٔ کلیدی d4 را پوشش می‌دهد و در عین حال کنترل قطر c1-h6 را برای جلوگیری از نفوذ در جناح شاه تدارک می‌بیند. تحلیلگران قبلی فقط ادامهٔ

4.♗b8? ♔d4 5.♔e6 ♔c5 6.♔d7 ♔b6 7.♔c8 ♔c5

را که به تساوی می‌انجامید مدّنظر قرار می‌دادند.

4. ...♔d3

یا اینکه

4. ...♔f3 5.♗c1 ♔g3 6.♗g5 ♔f2

(در صورت 6. ... ♔f3 7.♗f4 همانند بررسی قبلی).

7.♔f4 ♔e2 8.♔e4 ♔f2 9.♗f4

همانند تجزیه و تحلیل نمودار ۲۴۰ که نوبت حرکت با سفید بود به برد می‌رسد.

5.♔e5 ♔e3

ما قبلاً ادامهٔ

5. ...♔c2 6.♗d4 ♔b3 7.♗c5 ♔c4 8.♔d6

را بررسی کرده‌ایم (واریاسیون ۱ در تفسیر حرکت چهارم سیاه، در تجزیه و تحلیل نمودار ۲۴۰، با نوبت حرکت سفید) و پس از 5...♔c4 6.♔d6 ♔b3 ساده‌ترین ادامهٔ برد

7.♔c5! ♔xb2 8.♔b4

است.

6.♗c1+ ♔f3

7.♔f5! ♔g3

8.♗g5 ♔f3

در صورت 8. ... ♔h3 و 9.♔f4 و 10.♗h4 شاه به عقب رانده می‌شود. اکنون به نمودار ۲۴۰ که نوبت حرکت با سفید بود رسیده‌ایم!

9.♗f4!

می‌برد.

همان گونه که دیدیم سفید برای برد، نباید به شاه سیاه اجازهٔ ورود به نیمهٔ بالای صفحه را بدهد. زیرا از آنجا نمی‌توان مجدداً شاه را عقب راند. در نمودار ۲۴۰ منطقهٔ حسّاس مشخص شده است. اگر شاه سیاه بالای این خط باشد سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. در این خصوص بحث بیشتری لازم نیست در عوض می‌پردازیم به مبارزهٔ فیل در مقابل فیل.

فیل و پیاده در مقابل فیل

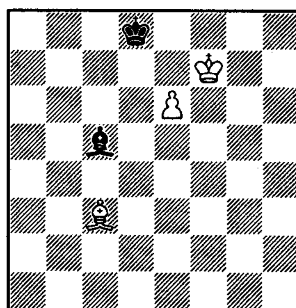
طبق یک قاعدهٔ کلی آخر بازی، با تقلیل قوا در صفحه، قدرت پیاده افزایش می‌یابد. به عبارت دیگر، اگر سوارهای سبکتر در صفحه باشند، پیادهٔ اضافی ارزش بیشتری می‌یابد، در آخر بازی وزیر، اهمیت پیادهٔ اضافی نسبتاً کمتر است در حالیکه در آخر بازی پیاده، معمولاً برای بردن بازی کافی است.

با تعمیم این استدلال، در آخر بازی فیل، پیادهٔ اضافی ارزش شایانی می‌یابد، بخصوص هنگامی که فیل‌ها همرنگ باشند فرصت‌های خوبی برای برد ایجاد می‌شود. نخست به بررسی حالت‌هایی می‌پردازیم که یک پیادهٔ منفرد در صحنه وجود دارد. طبیعتاً سیاه شانس‌های نسبتاً خوبی برای تساوی دارد و وظیفهٔ ما تعیین شرایطی است که تحت آن پیادهٔ اضافی بازی را به برد بکشاند.

با نمودار ۲۴۱ که پیادهٔ سفید در عرض ششم قرار

دارد آغاز می‌کنیم. البته سفید برای بردن باید پیاده‌اش را وزیر کند و این امکان تنها در صورتی میسر می‌شود که شاه سیاه مستقیماً در مقابل پیاده قرار نداشته باشد و همچنین بتوانیم از قربانی شدن فیل در مقابل پیاده جلوگیری کنیم. با وجود فیل‌های غیرهمرنگ، بدیهی است که راهی برای پیشگیری وجود ندارد.

(۲۴۱)



سفید همیشه می‌تواند پیادهٔ خود را به e7 براند. مانور زیر در چنین پوزیسیون‌هایی جنبهٔ تیپیک دارد:

1.♗f6+ ♔c8

یا اینکه

1. ...♔c7 2.♗e7 ♗f2 3.♗d6+!

2.♗e7 ♗f2

3.♗d6 ♗h4

فیل رانده شده از قطر a3 - f8، به قطر d8 - h4 می‌رود ولی چه فایده.

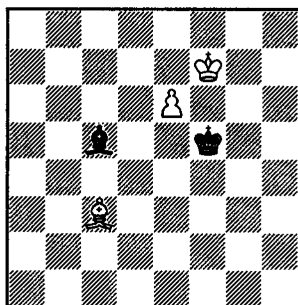
4.♗e5

سفید می‌برد.

سیاه دفاعی در مقابل تهدید 5.♗f6 و 6.e7 ندارد.

همان‌گونه که دیدیم، وضع سفید درصورتی که فیل سیاه را از کنترل e7 دور کند بهبود می‌یابد. اما سفید ناگزیر است بعداً با ♗f6 به مصاف فیل برود. آیا همیشه چنین چیزی امکان پذیر است؟ برای پاسخ به این سؤال شاه سیاه را در f5 قرار می‌دهیم که نمودار ۲۴۲ به وجود می‌آید.

(۲۴۲)



شاه سیاه هم اینک به نحو ایده‌آلی استقرار یافته به طوری‌که نه فقط به پیاده حمله کرده بلکه از ♗f6 آتی هم جلوگیری کرده است. ادامهٔ زیر نشان می‌دهد که سفید به پیروزی نمی‌رسد:

1.♗f6 ♗b4

2.♗e7 ♗e1

3.♗c5 ♗h4

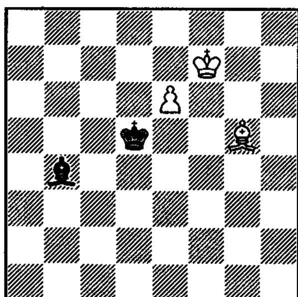
فیل را نمی‌توان از قطر جدید دور کرد.

4.♗d4 ♗g5

از آنجا که اینک امکان 5.♗f6 وجود ندارد سفید توفیقی نمی‌یابد. سیاه فیلش را در قطر d8-h4 بالا و پایین می‌برد تا زمانی که سفید ♗e7 کند که در آن هنگام به قطر اولیه رجعت می‌کند. بازی مساوی است.

یعنی آنکه در پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۲۴۲، نتیجهٔ بازی مبتنی بر رسیدن به موقع شاه سیاه به خانهٔ حساس است. نمودار ۲۴۳ را ملاحظه کنید:

(۲۴۳)



نتیجهٔ بازی بستگی به نوبت حرکت دارد. سفید در

صورت حرکت به آسانی پیروز می‌شود، همان گونه که دیدیم پس از

1. ♗e7 ♗d2 2.♗a3 ♗g5 3.♗b2!

نمی‌توان از 4.♗f6 ممانعت کرد. اما سیاه در صورت حرکت، با دفاع دقیق می‌تواند توازن پوزیسیون را حفظ کند، بدین گونه:

1. ... ♔e4!

تنها حرکت. شاه سیاه به محض تهدید سفید به ♗f6 باید آمادهٔ رفتن به f5 باشد. فقط آگاهی از نمودار ۲۴۲ می‌توانست به سیاه، در یافتن این حرکت، کمک کند. توجه داشته باشید که 1. ... ♔e5? در مقابل 2.♗e7 ♗e1 3.♗f6+ بازنده است.

2.♗e7 ♗e1

3.♗a3 ♗h4

4.♗b2 ♔f5!

همان گونه که دیدیم اینک مساوی تأمین شده است.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که وضعیت سیاه باید به گونه‌ای باشد که بتواند در دو قطر برای جلوگیری از پیشروی پیاده به نبرد برخیزد (قطرهای a3 - f8 و h4 - d8 در مثال‌های قبلی).

اگر پیاده نزدیک به حاشیهٔ صفحه باشد، بدیهی است که یکی از قطرها کوتاه است و این به برد سفید می‌انجامد در حالی که یک پیادهٔ مرکزی فقط منجر به تساوی می‌شود. مثال بعدی را ملاحظه کنید:

(۲۴۴)

قطرهای حساس فیل سیاه در اینجا، a3-f8 و h6-f8 هستند، اما این قطر دومی که فقط سه خانه درازا دارد همان‌گونه که تجزیه و تحلیل‌مان نشان می‌دهد مناسب دفاعی موفقیت آمیز نیست:

1.♔g8!

شاه سفید بین دو جناح حق انتخاب دارد و نتیجهٔ بازی به این تصمیم بستگی دارد. 1.♔e8? پس از

1. ... ♗d6 2.♗f8 ♗f4 3.♗b4 ♗h6 4.♗c3 ♔d6!

فقط به تساوی می‌انجامد. نمی‌توان با مانور، سیاه را به وضع اکراهی کشاند. زیرا فیل سفید نمی‌تواند همزمان از حرکت‌های ... ♔d6، ... ♔f6 و ... ♗g7 ممانعت کند. بازی ممکن است چنین پایان یابد:

5.♗d2 ♗g7 6.♗e3 ♔e6 7.♗f4 ♔f6

مساوی. به عنوان یک قاعدهٔ کلی می‌توانیم بگوییم که در چنین پوزیسیون‌هایی شاه سفید همیشه باید به سمتی که فیل سیاه در آنجا دارای قطر دفاعی کوتاهتر است، برود. در این‌صورت می‌تواند با کنترل خانه‌های قطر مزبور حتی آن را کوتاهتر کند.

1. ... ♔f5

تهدید

2. ♗f8 ♗e3 3.♗a3 ♗h6 4.♗b2

و 5.♗g7 است که به برد فوری منتهی می‌شود.

2.♗f8 ♗e3

3.♗b4 ♗h6

4.♗d2!

می‌برد.

شاه سفید g7 را کنترل می‌کند و فیل سیاه در قطر، خانهٔ دیگری ندارد. حتی اگر الان شاه سیاه در g6... بود نیز می‌باخت. برای مثال، سفید می‌توانست

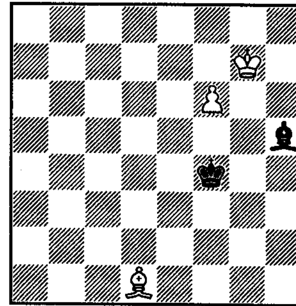
4.♗c3 ♔g6 5.♗d2 ♗g7 6.♗e3

بازی کند و سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گرفت

(6. ... ♔f6 7.♗d4+).

بنابراین، به منظور دفاع موفقیت آمیز، باید کوتاهترین قطر فیل سیاه، چهار خانه داشته باشد. به عنوان مثال پوزیسیون نمودار ۲۴۵ را ملاحظه کنید.

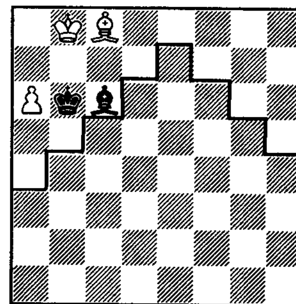
(۲۴۵)
حرکت سیاه



سیاه می‌تواند مساوی کند، زیرا قطر h5-e8 فیل به اندازهٔ کافی بلند است. پس از
1. ... ♗e8 2.♗c2 ♔g5! سیاه از ♗g6 جلوگیری می‌کند و به راحتی مساوی می‌کند.

استاد بزرگ آورباخ نقاط فوق را به شکل سیستماتیک در نمودار ۲۴۶ منطقه بندی کرده است.

(۲۴۶)



برای تأمین پیروزی باید پیاده سفید بالای خطالرسم فوق قرار بگیرد. در صورت وجود فیل‌های سیاه‌رو، منطقه به طور متقارن از خانه‌های سفید قطرهای a4 - d7 - h3 ترسیم می‌شود.

طبق نظر آورباخ، این قاعده دو استثناء دارد، نخستین استثناء را در نمودار ۲۴۴ پس از آنکه سفید به اشتباه حرکت ?1.♔e8 را انجام داد، دیدیم، و دومی در نمودار ۲۴۶ نشان داده شده است. سفید در اینجا به رغم آنکه این پیاده در منطقهٔ برد قرار دارد به پیروزی نمی‌رسد، زیرا فیلش نمی‌تواند خانهٔ a8 را اشغال کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد.

1.♗b7

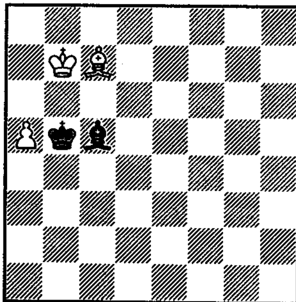
پس از ♗d5 1.a7 هرگز نمی‌توان فیل سیاه را از قطر بزرگ بیرون راند زیرا خانهٔ b9 در دسترس فیل سفید قرار ندارد!

1. ... ♗e4!

نکته اینجاست. چون سفید نمی‌تواند فیل را بگیرد، فیل سیاه کماکان در قطر بزرگ باقی می‌ماند و سفید به چیزی بیشتر از مساوی دست نمی‌یابد.

اگر پوزیسیون را یک عرض در صفحه پایین‌تر ببریم، به نمودار ۲۴۷ می‌رسیم. منطق حاکم بر آنها روشنتر می‌شود.

(۲۴۷)



از آنجاکه اکنون فیل سفید خانهٔ b8 را در اختیار دارد، بدون در نظر گرفتن نوبت حرکت، سفید به پیروزی می‌رسد، بدین گونه:

1. ... ♗b4
2.a6 ♗c5
3.♗b8!

فیل به خانهٔ حساس a7 که در نمودار قبلی دسترسی به آن غیرممکن بود می‌رسد.

3. ... ♗d4
4.♗a7 ♗e5

5.♗b6 ♗b8
6.♗d8 سفید می‌برد

سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد.

اگر پوزیسیون را یک عرض پایین‌تر ببریم، باز سفید به پیروزی می‌رسد زیرا قطر «کوچک» فیل سیاه یعنی c8-a6 فقط سه خانه درازا دارد. پس از

1. ... ♗b3 2.a5 ♗c4 3.♗b7 ♗d3

سایر حرکت‌های فیل به همین پایانه منتهی می‌شوند.

یا اینکه **4.♗a6 ♗f5**

4. ... ♗e4 5.♗b5 ♗b7 6.♗d7

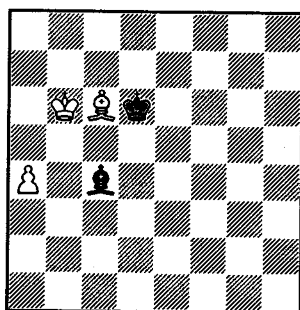
می‌برد، **5.♗b5 ♗c8 6.♗c6!** و بار دیگر سیاه در وضعیت اکراهی است، مثلاً

6. ... ♔c4 7.♗b7 و **8.a6**

می‌برد.

اما اگر شاه سیاه را به جای b4 در d6 قرار دهیم، یکی از ویژگیهای پیادهٔ رخ، آشکار می‌شود:

(۲۴۸)



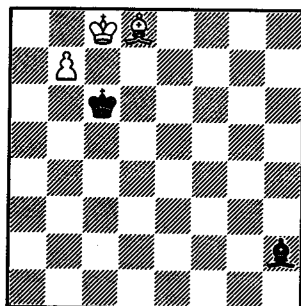
سیاه با

1. ... ♗b3! 2.a5 ♗c4

مساوی می‌کند. سفید نمی‌تواند پیاده را پیش براند یا فیلش را به b5 یا a6 ببرد، زیرا تعویض فیل‌ها منتهی به مساوی در آخر بازی پیاده می‌شود.

سرانجام، در نمودار ۲۴۹، به پوزیسیون جالب دیگری برمی‌خوریم که در آن پیادهٔ b سفید به عرض هفتم رسیده است. بر اساس طرح منطقه‌ای آورباخ، پوزیسیون سفید برنده است، اما روش برد از نظر آموزشی ویژگی خاص دارد و به هیچ وجه آسان نیست.

(۲۴۹)



ل. سنتورینی ۱۸۴۷

چون سیاه خانهٔ c7 را کنترل می‌کند فیل سفید برای دور کردن فیل سیاه از قطر بزرگ، باید به b8 برود. پس از

1. ♗b8 ♗g1 2.♗g3 ♗a7 3.♗f2

سیاه می‌بازد، اما فیل سفید چگونه می‌تواند به b8 برسد؟ در صورت **1.♗h4** به قصد **2.♗f2** و **3.♗a7** سیاه

1. ... ♔b6! 2.♗f2+ ♔a6

بازی می‌کند تا از این طرح جلوگیری کند و اگر الآن

3.♗h4 ♔b6! 4.♗d8+ ♔c6

بازی شود، شاه سیاه بار دیگر از ♗c7 ممانعت می‌کند. این کار ظرافت بیشتری می‌طلبد.

یک لحظه تعمّق، متقاعدمان می‌کند که به سلاح وضعیت اکراهی نیازمندیم. سیاه در صورت آغاز حرکت، نمی‌تواند (f4وg3) **1. ... ♗e5** را به دلیل (h4 و g5) **2.♗f6!** بازی کند چون سفید با گرفتن یک تمپ حیاتی، فیل خود را قبل از آنکه شاه سیاه بتواند آنرا متوقف کند به a7 می‌رساند.

اما

1. ... ♗d6! 2.♗e7 ♗h2

میسر است، زیرا سفید نمی‌تواند 3.♗c5 بازی کند. بنابراین در پوزیسیون اولیه، وضع اکراهی وجود ندارد، زیرا فیل سیاه می‌تواند بین h2 و d6، نوسان کند و پس از 1.♗e7 ♔b5 پوزیسیون به اندازهٔ کافی خوب است.

خوب، حال چگونه است که نخست با بردن فیل به قطر g1-a7 شاه سیاه را مجبور به رفتن به a6 کنیم تا نهایتاً ♗c5 قابل بازی باشد؟ آزمایش می‌کنیم:

1.♗h4 ♔b5 2.♗f2 ♔a6

و اینک حرکت انتظاری **3.♗e3**. پس از این حرکت، سفید به عنوان مثال در صورت

3. ... ♗g3 4.♗g5 ♔b5

(تهدید سفید 5.♗d8 و 6.♗c7 است)

5.♗d8 ♔c6 6.♗h4!

و 7.♗f2 می‌برد. اما سیاه می‌تواند با

3. ... ♗d6! 4.♗g5 ♔b5 5.♗d8 ♔c6 6.♗e7 ♗h2!

به وضع خود سر و سامان دهد، هم اینک به نقطهٔ آغاز بازی بازگشته‌ایم.

در تجزیه و تحلیل فوق، دیدیم که فیل سیاه دو خانهٔ حساس d6 و h2 را در اختیار دارد و تا زمانیکه یکی از این دو خانه را در اشغال خود داشته باشد سفید به چیزی دست نمی‌یابد. بنابراین یکی از این خانه‌ها باید از فیل گرفته شود تا پس از آن سیاه در وضعیت اکراهی ناچار به گشودن راه باشد. چون سفید با ♗g1، به دلیل آنکه سیاه می‌تواند فیلش را هر کجا که خواست ببرد، ناکام می‌ماند (از خانهٔ g1، فیل سفید نمی‌تواند به قطر h4-d8 برود)، پس d6 اهمیت کلی پیدا می‌کند. اینک روش برد:

1. ♗h4

حرکت‌های 1.♗g5 و 1.♗f6 هم ممکن است اما 1.♗e7 به دلیل ♔b5 خوب نیست.

1. ... ♔b5

2. ♗f2 ♔a6

3.♗c5!

حرکت کلیدی! فیل سیاه مجبور است از گوشه خارج شود و به خانه‌ای برود که بعداً به سفید امکان دستیابی به تمپ پیشگفته را بدهد. اکنون 3. ... ♔b5 4.♗a7 به برد می‌رسد.

3. ... ♗g3

3. ... ♗f4 یا 3. ... ♗e5 همین راه برد را به دنبال دارد.

4.♗e7 ♔b5

5.♗d8 ♔c6

به همان پوزیسیون اولیه رسیده‌ایم اما با یک تفاوت اساسی: فیل سیاه دیگر در h2 نیست.

6.♗h4!

سفید یک تمپ سرنوشت ساز می‌گیرد. اگر فیل سیاه به e5 یا f4 می‌رفت، آنگاه 6.♗f6! یا 6.♗g5! به برد می‌رسید.

6. ... ♗h2

7.♗f2 ♗f4

8.♗a7 ♗h2

9.♗b8 ♗g1

10.♗g3 ♗a7

11.♗f2!

می‌برد.

این مثال زیبا پایانبخش بررسی ما در مورد فیل و پیاده در مقابل فیل است. پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارد که در آنها پیاده عقبتر قرار دارد اما متأسفانه باید در همینجا به این مبحث خاتمه دهیم.

اکنون توجه خود را به پوزیسیون‌هایی معطوف می‌کنیم که در آنها سفید لااقل دارای دو پیاده باشد. تا کنون به پوزیسیون‌هایی پرداخته‌ایم که طرفین دارای فیل‌های همرنگ بوده‌اند. دلیل ساده آن بوده که هیچ نکته‌ای برای بحث راجع به پوزیسیون

فیل‌های همرنگ با فقط یک پیاده در صفحه وجود ندارد. اما در پوزیسیون‌هایی که چند در صفحه هستند، همرنگ یا غیرهمرنگ بودن فیل‌ها، اهمیت فوق‌العاده‌ای پیدا می‌کند. به همین دلیل، دو بخش بعدی را به طور مجزا به این دو نوع آخربازی اختصاصی داده‌ایم.

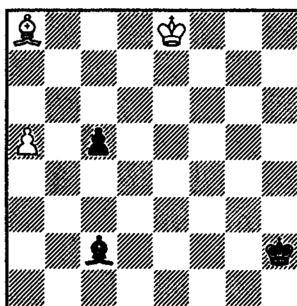
فیل‌های همرنگ

حقیقت شناخته شده و ساده فهم آن است که با بودن فیل‌های همرنگ، برتری اندک قوا شانس زیادی برای برد ارائه می‌کند. قبلاً مثال‌هایی را دیدیم که در آنها یک پیادهٔ منفرد برای برد کفایت می‌کرد. البته اگر برتری کمّی سفید از این بیشتر شود، شانس بردش افزایش می‌یابد و از این رو آخر بازی‌های فیل و دو پیاده در مقابل فیل، تقریباً همیشه برنده است. در واقع با وجود چند استثناء، روش برد آن قدر روشن است که ما قصد صرف وقت در این مورد را نداریم.

حتی در آخر بازی‌هایی که پیاده‌ها در دو جناح قرار دارند با یا بدون برتری کمّی یا پوزیسیونی، چشم اندازهای خوبی دیده می‌شود. از آنجا که طبقه‌بندی دشوار است بررسی مان را به چند مثال که ایده‌هایی در مورد طرز عمل در این آخر بازی‌ها در اختیار خواننده قرار می‌دهد، محدود می‌کنیم.

اگر هر یک از طرفین یک پیاده داشته باشند نتیجهٔ عادی بازی مساوی است. سفید فقط زمانی که دارای برتری‌های پوزیسیونی از قبیل پیادهٔ پیشرفتهٔ دور، سوارهای بد مکان دشمن و غیره باشد، می‌تواند به برد امیدوار باشد، نمودار ۲۵۰، موردی جالب در این خصوص است.

(۲۵۰)



آ. ترویتسکی ۱۹۲۵

در این بررسی که توسط ترویتسکی صورت گرفته، برتری سفید در پیادهٔ نیرومند a که نمی‌توان آنرا متوقف کرد، قرار دارد. سیاه باید شانس‌هایش را در جلو راندن پیاده‌اش جست و جو کند که در نتیجه راه حلّ مهیّج زیر رخ می‌نماید:

1.a6 c4
2.a7 c3
3.♗h1!

می‌توان در واریاسیون زیر به دلیل این حرکت پی برد:

3. ...♗g6+ 4.♔e7 c2 5.a8=♕ c1=♕ 6.♕g2 مات

اما سیاه دفاع زیرکانه تری دارد.

3. ...♗a4+
4.♔f7!

دلیل این حرکت را بعداً خواهیم دید.

4. ...♗c6!

اگر سیاه بار دیگر کیش می‌داد:

4. ...♗b3+ 5.♔f6 فقط به سفید کمک می‌شد.

5.♗×c6 c2
6.a8=♕ c1=♕

در شرایط معمولی، این آخر بازی مساوی بود اما نحوهٔ استقرار سوارهای سیاه به بازی، پایانی قاطع می‌دهد.

7.♕a2+ ♔g3

8.♕g2+ ♔f4

در صورت

8. ...♔h4 9.♕f2+ ♔g4 10.♗d7+ ♔h5 11.♕f3+ ♔h6 12.♕h3+ ♔g5 13.♕g4

سفید مات می‌کند، یا در همین ادامه

9...♔h5 (9...♔g5 10.♕g3+ ♔h5 11.♗f3+ و ♕g6 مات)
10.♗f3+ ♔g5 11.♕g3 + ♔f5 12.♕g6+

وزیر می‌گیرد یا مات می‌کند.

9.♕f3+ ♔g5

یا اینکه 9... ♔e5 10.♕f6 مات.

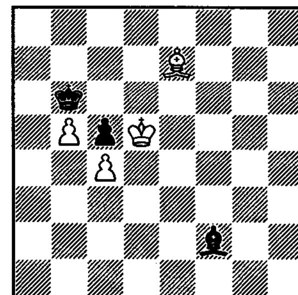
10.♕g3+ ♔f5

11.♕g6+ ♔f4

12.♕h6+ وزیر می‌گیرد.

در آخر بازی فیل و دو پیاده در مقابل فیل و یک پیاده، طرفی که قوای بیشتر دارد چشم اندازهای خوبی برای برد دارد، گرچه نتیجهٔ بازی بیشتر به نحوهٔ آرایش مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. اینها دو مثال آموزنده هستند:

(۲۵۱)



ی. آورباخ ۱۹۵۴

پیادهٔ اضافی سفید، حمایت شده و رونده است، در حالی که پیادهٔ سیاه، آماج حمله محسوب می‌شود. نتیجهٔ این برتری‌ها به برد سفید منتهی می‌شود:

1.♗g5

سفید نمی‌تواند بلافاصله پیاده را بگیرد، زیرا فیل سیاه حرکت‌های انتظاری کافی در قطر a7-g1 دارد. پیش از هر چیز سفید این فیل را دور می‌کند.

1. ...♗d4

2.♔e4 ♗c3

یا اینکه

2. ...♗f2 3.♗e3 ♗h4 4.♔d5 ♗e7 5.♗f2 ♗f8 6.♗h4!

و سیاه در وضعیت اکراهی است، مثلاً

6. ...♔b7 (6. ...♗h6 7.♗d8+) 7.♗g3 ♔b6 8.♗d6

پیادهٔ سیاه گرفته می‌شود.

3.♗e3 ♗b4

4.♔d5 ♗a3

5.♗g5 ♗b4

فیل سیاه برای حفاظت از پیاده، قطر خیلی کوچکی دراختیار دارد و به همین دلیل به زودی در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. اگر

5. ...♔b7 6.♗e7 ♔b6 7.♗d8+ ♔b7 8.♗a5

به ادامهٔ اصلی بازمی‌گردیم.

6.♗e7 ♗a3

7.♗d8+ ♔b7

8.♗a5!

سفید می‌برد.

سیاه در وضع اکراهی است و پس از هر دو ادامهٔ 8. ...♔a7 9.♔c6 یا

8. ...♗b4 9.♗×b4 cb 10.♔d4

می‌بازد.

بدیهی است که همان پوزیسیون اگر یک ستون به چپ برده می‌شد باز به برد سفید می‌انجامید. چون

سیاه همانند تفسیر حرکت دوم در وضعیت اکراهی قرار می‌گرفت. اما اگر پوزیسیون یک ستون به راست برده شود نتیجه مساوی است. دلیل روشن است، اگر راه حل فوق را دنبال کنیم. در اینجا فیل سیاه قطر بلندتری برای فعالیت خواهد داشت، مثلاً

1. ♗h5 ♗e4 2.♔f4 ♗d3 3.♗f3 ♗c4 4.♔e5 ♗b3 5.♗h5 ♗c4 6.♗f7 ♗b3 7.♗e8+ ♔c7 8.♗b5 ♗a2!

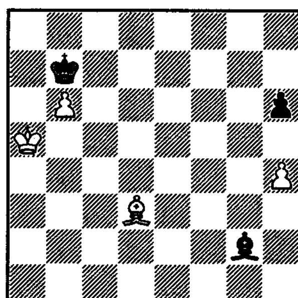
ممکن است گمان کنیم که با این حساب اگر نمودار ۲۵۱ دو ستون به راست حرکت داده شود نتیجه باز هم مساوی خواهد بود، اما چنین نیست. گرچه سفید باروشی که نشان دادیم به برد نمی‌رسد، اما او این روش را دنبال می‌کند:

1. ♗f8+ ♔d7 2.♗c5 ♗g3 3.♗a7!

اکنون سفید از این نکته که خانهٔ b8 در دسترس فیل است استفاده می‌کند. در واقع دفاعی در مقابل 4.♗b8 و گرفتن پیاده وجود ندارد.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که بهره برداری از پیادهٔ اضافی هنگامی که هر دو پیادهٔ سفید نزدیک یکدیگرند چندان ساده نیست. هر چقدر فاصلهٔ این پیاده‌ها از هم بیشتر باشد دفاع دشوارتر می‌شود. نمودار ۲۵۲، ایده‌هایی از مسائلی که با آنها سروکار داریم را پیش روی ما قرار می‌دهد.

(۲۵۲)



الیسکازس ـ کاپابلانکا ۱۹۳۷

این پوزیسیون در سال ۱۹۳۷ در بازی الیسکازس ـ کاپابلانکا، در شهر سمرینگ، ایجاد شد. سفید دارای یک پیادهٔ اضافی رونده است که طبیعتاً باید به برد او بیانجامد. اما، یک عامل به سود سیاه است: سفید با پیادهٔ رخ و فیل «ناهمخوان» به پیروزی نمی‌رسد، البته این امر بسته به آن است که شاه سیاه به موقع به h8 برسد. به عبارت دیگر، اگر سیاه فیلش را قربانی پیادهٔ b کند، سپس شاهش را به h8 برساند، مساوی می‌کند.

بنابراین سفید باید در ابتدا مسائل ظریفی را حل کند تا بتواند به برد امیدوار باشد. تجزیه و تحلیل پی آیند در واقع به ما نشان می‌دهد که پیروزی امکان‌پذیر است:

1.♗a6+ ♔c6?

معمولاً بهترین شیوه، فعال بازی کردن است، اما اینجا ♔b8! ... .1 به دلیل نکتهٔ تاکتیکی

2.♔b4 ♗b7! 3.♗×b7 ♔×b7 4.♔c5 h5!

به نجات بازی و تساوی در آخر بازی پیاده منجر می‌شد. اگر سفید در حرکت سوم به جای ♗×b7 ادامهٔ 3.♗e2 ♗g2 4.♔c5 را بازی کند، سیاه ♔b7! ... .4 جواب می‌دهد و نمی‌توان شاهش را از این خانهٔ نیرومند دور کرد. مسلماً، در نگاه اول پی بردن به این‌که حرکت متن به چه دلیل به باخت می‌رسد آسان نیست، همین امر ادامهٔ بازی را آموزنده‌تر جلوه می‌دهد.

2.♗c8 ♗f1

به شاه سفید نباید اجازهٔ رسیدن به a7 داده شود، چون سیاه بی‌درنگ می‌بازد.

3.♗g4 ♗d3

فیل باید در قطر بماند، و درصورت

3. ... ♔b7 4.♗f3+ ♔b8 5.♔b4

ادامهٔ

5. ... ♗a6 6.♔c5 ♗b7 7.♗×b7 ♔×b7 8.h5!

به آخر بازی برندهٔ پیاده منجر می‌شود. اینک سفید با دور کردن شاه سیاه از پیاده به نخستین موفقیت خود دست می‌یابد.

4.♗f3+ ♔d6

5.♗b7

مرحلهٔ بعدی راندن فیل سیاه از یک قطر فعّال به قطر غیرفعّال است.

5. ... ♗e2

6.♗a6 ♗f3

7.♗f1 ♗b7

8.♗h3!

محروم کردن فیل سیاه از خانهٔ c8 بدین معناست که اکنون سیاه غیر از حرکت دادن شاه کاری نمی‌تواند صورت دهد و وضعیت اکراهی در انتظار اوست.

8. ... ♔e7

8. ... ♔c5 جالب به نظر می‌رسد، امّا 9.♗g4 سیاه را مجبور به باز کردن مسیر می‌کند. پس از 9. ... ♔d6 10.♔b5 به بازی برمی‌گردیم، و درصورت

9. ... ♔c4 10.♗e2+ ♔c5 11.♗a6 ♗f3

(اکنون می‌دانیم که پس از

11. ... ♔c6 12.♗×b7+ ♔×b7 13.h5!

آخر بازی پیاده، بازنده است)

12.♗c8 و به دنبال آن 13.♔a6 سفید می‌برد. حرکت 12. ... ♗e2 درمقابل 13.b7 به شکست می‌انجامد.

9.♔b5 ♔d6

10.♗g4 ♔e7

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی است و ناگزیر باید به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به c5 بدهد. مسلماً در این حالت فیلش به دلیل آنکه دیگر تهدید ♔a6 وجود ندارد، آزادی حرکت پیدا می‌کند.

11.♔c5 ♗g2

پس از

11. ... ♗a6 12.♔c6 ♔d8 13.♗e6

یا 11. ... ♔d8 12.♔d6 سیاه به سرعت می‌بازد.

12.♗c8 ♔d8

12. ... ♗f3 دقیقتر بود، اگرچه با این وجود هم سیاه می‌باخت. بازی ممکن بود چنین ادامه یابد:

13. ♗a6 ♔d7 14. ♗c4

(امّا ادامهٔ

14.♗b5+ ♔c8 15.♗c6? ♗×c6 16.♔×c6 h5

مساوی می‌شود)

14. ... ♔c8

(یا اینکه

14. ... ♗g2 15.♗d5 ♗f1 16.♗c6+ و 17♔d6

می‌برد)

15.♗d5 تبدیل به شاخهٔ اصلی بازی می‌شود.

13. ♗a6

ادامهٔ 13.♗e6! ♔e7 14.♗d5! اندکی سریعتر به نتیجه می‌رسد.

13. ... ♗f3

درمورد 13. ... ♔d7 14.♗c4 به تفسیر حرکت دوازدهم سیاه مراجعه شود. اکنون سیاه دست به هر کاری بزند نمی‌تواند فیل سفید را از کنترل قطر بزرگ بازدارد، و زمان آن رسیده که سفید شاهش را به

جناح شاه روانه کند.

14.♔d6 ♗g2

15.♗c4

درصورت 15.♔e6 فوری، سیاه می‌تواند با h5 ... و ♗f3 قدری مقاومت کند.

15. ...♔c8

16.♗d5 ♗f1

پس از

16. ...♗×d5 17.♔×d5 ♔b7 18.♔e5

شاه سیاه یک حرکت عقب می‌ماند.

17.♔e6

اکنون درمقابل این حرکت دفاعی وجود ندارد.

17. ...♗e2

18.♔f6 ♔d7

19.♔g6 h5

20.♔g5 ♔d6

21.♗f7

اکنون زمان قربانی کردن پیادهٔ b است.

21. ...♔c6

22.♗×h5 ♗c4

کاپابلانکا این حرکت را ثبت کرد ولی بعداً تسلیم شد، چون سفید پس از

23.♗e8+ ♔×b6 24.h5 ♔c7 25.h6 ♗g8 26.♔g6

به راحتی پیروز می‌شود.

این بازی، پایانبخش مبحث فیل‌های همرنگ است. همان‌گونه که دیدیم در بیشتر حالت‌ها پیادهٔ اضافی، به خصوص اگر پیاده‌های دیگری هم در صفحه باشند شانس‌های خوبی برای برد ارائه می‌کند. البتّه نکات متعدّد دیگری در چنین آخر بازی‌هایی وجود دارد که بعداً برخی از آنها را در مثال‌های عملی بررسی خواهیم کرد.

فیل‌های ناهمرنگ

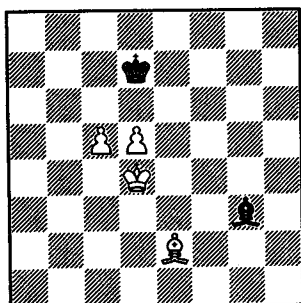
همان‌گونه که پیشتر گفته شد، با بودن فیل‌های ناهمرنگ، از اهمیّت برتری کمّی به نحو قابل ملاحظه‌ای کاسته می‌شود. گاهی برتری چند پیاده برای برد کافی نیست. یک دلیل آن که فیل‌ها نمی‌توانند به یکدیگر حمله‌ور شوند و از این رو نمی‌توانند از فعالیت پیاده‌ها و شاه حمایت کنند. اگر شکافت پیاده‌ای صورت گیرد، معمولاً فقط درنتیجهٔ قدرت پیاده یا حمایت شاه است. بی‌دلیل نیست که آخربازی فیل‌های ناهمرنگ به خاطر زمینه‌های جالب مساوی مورد توجه قرار می‌گیرد.

پس وظیفهٔ ما، مشخّص کردن حالت‌هایی است که این آخر بازی‌ها به برد می‌رسند. روشن است که آخر بازی فیل و پیاده درمقابل فیل، مساوی است، امّا دو پیاده در شرایط خاص شانس‌هایی برای برد عرضه می‌کنند.

الف : فیل و دو پیاده درمقابل فیل

ارائهٔ قواعد کلّی در اینجا دشوار است. معمولاً سفید درصورتی به پیروزی می‌رسد که پیاده‌های متّصل، پیشرفته باشند یا فیل سیاه به طرز صحیحی در پوزیسیون حضور نداشته باشد. ببینیم چگونه عملاً این کار شدنی است.

(۲۵۳)



م. هنبرگر ۱۹۱۶

این پوزیسیون را که پیاده‌های سفید در عرض

پنجم قرار دارند بـه عـنوان پوزیسیون پـایه انـتخاب می‌کنیم. بدیهی است که سفید برای بردن بازی باید پیاده‌هایش را پیش بـراند، امّـا ?1.c6+ ♔c7 بـه مساوی فوری منجر می‌شود، زیرا نـمی‌توان بـلوکه را شکست. پیادهٔ d، پیاده‌ای است که باید حرکت دهیم، اما ?1.d6 فوری در مواجهه با ♗×d6 ... .1 ناکـام می‌ماند. بنابراین سـفید بـاید ایـن پـیشروی را کـه بـا رسیدن شاهش به خـانهٔ e6 یـا c6 امکـان‌پذیر است تدارک ببیند. بنابراین در وهلهٔ نخست، شاه سیاه باید با کیش دور شود تا شاه سفید از طریق b5 یا f5 راه نفوذ پیدا کند. بازی ممکن است بدین‌گونه ادامه یابد:

1.♗b5+!

طبق قاعدهٔ صحیح، طرز استقرار فیل به گـونه‌ای باید باشد که بتواند خانه‌های هرچه بیشتری را در جلو پیاده‌ها کنترل کند. اگر سفید خانهٔ دیگر را برای دادن کیش انتخاب کـند، پس از 1.♗g4+ ♔c7 بـه جایی نمی‌رسد، زیرا

2.♔e4? ♗f2 3.d6+ ♔c6

بلافاصله به مساوی می‌رسد. از خانهٔ b5، فیل هم خانهٔ c6 و هم خانهٔ d7 را کنترل می‌کند، و بدینسان این امکان دفاعی را ازبین می‌برد.

1. ... ♔e7

این حرکت از ♔c7 ... .1 بهتر است که در آن هنگام سفید با

2.♔e4 ♗h2 (2. ... ♗f2 3.d6+ و 4.c6) 3.♔f5 ♗g3 4.♔e6

و در ادامه با +5.d6 به برد می‌رسد.

2.♗a4 ♗f4

3.♔c4 ♗g3

فیل سیاه نمی‌تواند این قطر را تـرک کـند چـون +d6 را درپی دارد و اگر

3. ... ♗c7 4.♔b5 ♔d7 5.♔a6+ ♔e7 6.♔b7

می‌برد.

4.♔b5 ♔d7

5.♔b6+ ♔e7

6.♔c6 ♗f4

7.♗b3

یا اینکه

7.d6+ ♔e6 8.♗b3+ ♔e5 9.♔d7

می‌برد.

7. ... ♗g3

8.d6+ ♔d8

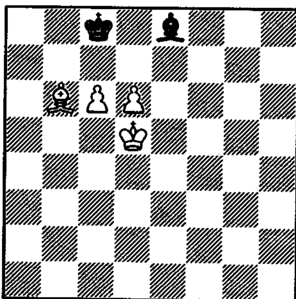
9.♔d5

و **10.c6** می‌برد.

بـنابرایـن، آیـا در نـمودار ۲۵۳، سـیاه در هـمهٔ حالت‌ها بازنده است؟ خیر، دلیل باخت آن است کـه فیلش به اشتباه در قطر b8-h2 قرارگرفته است. سیاه باید فیلش را هماهنگ با شاه c7اش، به نحوی مستقر کند که نه فقط از +d6 جلوگیری کند بلکه همزمان به پیادهٔ c حمله‌ور شود. به عبارت دیگر فیل باید در e7 یـا f8 بـاشد تـا سـفید بـه پیروزی نـرسد. پس از 1.♗b5+ ♔c7! شاه سفید نمی‌تواند پیادهٔ فیل را رها کند و سیاه فقط فیلش را در f8 و e7 حـرکت می‌دهد.

این موضوع، ایدهٔ دفاعی مهمّی درخصوص مقابله با دو پیادهٔ متصّل پیش روی ما قرار می‌دهد. به وضوح مشاهده می‌شود که اگر پیاده‌ها در عرض ششم قرار داشته باشند، چون فقط یک خانه دردسترس فـیل سیاه قرار می‌گیرد، سفید معمولاً به پیروزی می‌رسد. نمودار ۲۵۴ را ملاحظه کنید.

(۲۵۴)

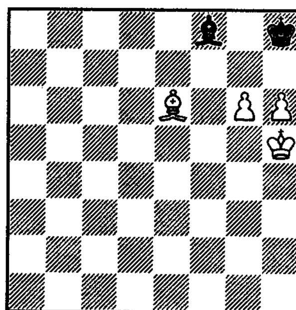


فـیل بـه خـانهٔ درست رسـیده است، امّـا پس از

1.♔c5 سیاه در وضع اکراهی است و باید به پیادهٔ d اجازه پیشروی بدهد. تنها استثناء بر این قاعده را در نمودار ۲۵۵ می‌توان دید.

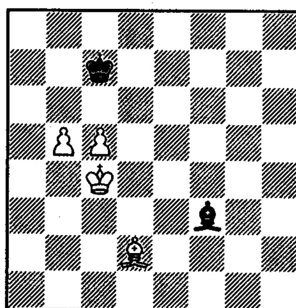
پس از 2.♔×h6 ... ♗×h6 .1 بازی پات است.

(۲۵۵)
حرکت سیاه



در تجزیه و تحلیل نمودار ۲۵۳ دیدیم که برای برد، پوزیسیون شاه سفید باید به گونه‌ای باشد که بتواند به هر دو طرف پیاده‌ها رخنه کند. اگر نمودار ۲۵۳ را یک ستون به چپ حرکت دهیم خواهیم دید که چگونه این موضوع منجر به دفاع سیاه از پوزیسیون می‌شود.

(۲۵٦)



م. هنبرگر ۱۹۱۶

به نظر می‌رسد که تفاوتی دربین نباشد اما درواقع شاه سفید برای رسیدن به b6، فضای اندکی برای مانور در جناح وزیر دارد. بازی بدین‌گونه مساوی می‌شود:

1.♗a5+ ♔d7

ادامهٔ 2.♔d4 ?b7♔ ... .1 که پس از ♔e5-d6 به برد می‌رسد، خوب نیست.

2.♗b6 ♗g2

3.♔b4 ♗f3

4.♔a5 ♗b7!

شاه سفید نمی‌تواند جلوتر برود و پس از !c7♔ 5.♗a7 بازی مساوی است.

اقدام دیگر سفید برای برد نیاز به دفاع دقیق سیاه دارد:

1.♔b4 ♗g2

2.♔a5

تهدید 3.♔a6 است. اکنون درصورت ♗b7 ... .2 سفید با +3.♗f4 و 4.♔b6 به برد می‌رسد. سیاه فقط یک حرکت دارد.

2. ...♔b7!

3.♗g5 ♗f3

4.♗d8 ♗g2

5.♗b6 ♗f3

اکنون سفید در کشاندن شاه سیاه به خانهٔ نامطلوب b7، کامیاب شده است اما نمی‌تواند از این وضع بهره‌برداری کند، زیرا شاهش آنقدر از جناح شاه دور است که امکان نفوذ ازطریق e5 و d6 را ندارد. ادامهٔ 5.♔b4

5. ...♔c8! 6.♗a5 ♔d7!

را در پی داشت.

6.♔b4

اگر فیل سفید در a5 بود، همانند نمودار ۲۵۵ به پیروزی می‌رسید، امّا ...

6. ...♗h5!

سیاه هوشمندانه از این نکته که سفید به دلیل امکان ازدست دادن فیل، نمی‌تواند +7.c6 کند بهره می‌گیرد تا فیل خود را به خانهٔ درست دفاعی e8 منتقل کند.

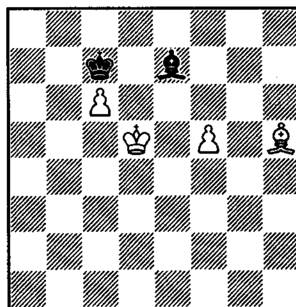
7.♗a5 ♗e8!

همان‌طور که قبلاً نشان داده شد بازی مساوی است.

به اندازهٔ کافی این نوع آخر بازی بررسی شد. در نمودارهای ۲۵۳ و ۲۵۶ طریقهٔ صحیح دفاع، ترسیم شده است. اگر پیاده‌ها چندان پیشرفته نباشند، کار سیاه آسانتر است، زیرا وقت بیشتری برای اجرای دفاع صحیح دراختیار دارد.

برمی‌گردیم به پوزیسیون‌هایی که سفید دارای پیاده‌های منفرد است. قاعدهٔ سودمندی که در اینجا باید به خاطر سپرد آن است که اگر پیاده‌های سفید، همان‌گونه که مثال بعدی‌مان نشان می‌دهد، لااقل دو ستون از یکدیگر فاصله داشته باشند معمولاً به پیروزی می‌رسد:

(۲۵۷)



س. سالویولی ۱۸۸۹

سفید به دلیل آنکه می‌تواند با شاه از یکی از پیاده‌ها حمایت کند و فیل حریف را در ازای آن پیاده بگیرد، به پیروزی می‌رسد. هر مهره سیاه می‌تواند یکی از پیاده‌ها را بلوکه کند، امّا این بلوکه پایدار نیست.

1.♗f3

فیل از پیادهٔ c حمایت می‌کند تا 2.♔e6 بازی شود. سیاه نمی‌تواند از پیشروی پیادهٔ f جلوگیری کند.

1. ...♗h4

2.♔e6 ♔d8

3.f6 ♗g5

4.f7 ♗h6

پیاده‌های سفید به طور موقت متوقف شده‌اند.

5.♔f6 ♗f8

6.♔g6 ♔e7

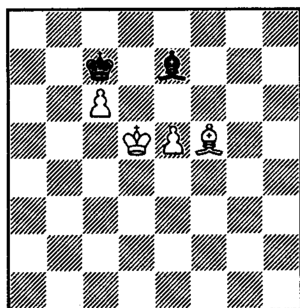
7.♔h7 ♔d8

8.♔g8

سفید می‌برد. فیل سیاه ازبین می‌رود.

در این مثال مشخص می‌شود که دورتر بودن پیاده‌ها از یکدیگر به نفع سفید است. اگر پیاده‌ها به هم نزدیکتر باشند سیاه می‌تواند مساوی کند.

(۲۵۸)



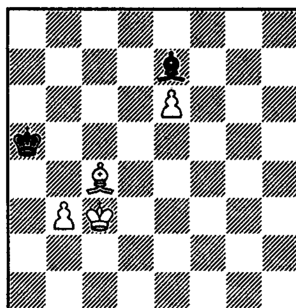
پس از

1.♗e4 ♗h4 2.♔e6 ♗g5 3.♔f7 ♔d8! 4.e6 ♗h4

بیشترین کاری که از دست سفید برمی‌آید گرفتن فیل در ازای دو پیاده و مساوی است.

همچنین اگر سیاه بتواند پیاده‌ها را از یک قطر کنترل کند با متوقف کردن پیشروی هر دو آنها، می‌تواند دست به دفاعی موفقیت‌آمیز بزند. (نمودار ۲۵۹).

(۲۵۹)



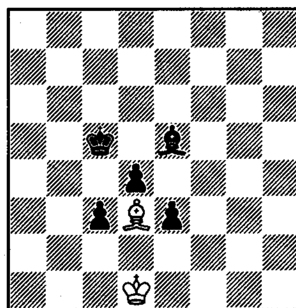
در این پوزیسیون وضع سفید بهتر نمی‌شود، زیرا سیاه کنترل خانه‌های b4 و e7 را ازدست نمی‌دهد. او با ادامهٔ

1.♗e2 ♗f8 2.♔c4 ♗e7 3.♔d5 ♔b6!

به دفاع غیرفعال دست می‌زند و اگر شاه سفید به f7 برود، سیاه با ... ♔d8 مانع هر اقدامی می‌شود.

وقتی پیاده‌ها بلوکه شوند، گاهی حتی با سه پیاده هم بردن بازی ناممکن است. این مثال را ملاحظه کنید:

(۲۶۰)
حرکت سیاه



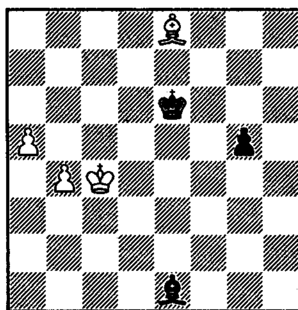
سیاه قادر به برچیدن بلوکه‌ها نیست. پس از **1. ... ♔b4 2.♔c2!** سفید فیل خود را در قطر f1 – a6 نگه می‌دارد و اگر شاه سیاه به جناح دیگر برود، پس از !♔e2 همین روند به صورت معکوس به اجرا درمی‌آید. چنین آخربازی‌هایی استثناء هستند اما نکتهٔ پراهمیت آن است که نباید اجازه داد تا پیاده‌ها بلوکه شوند.

ب: فیل و پیاده(ها)ی سفید و سیاه

وقتی هر دو طرف دارای پیاده باشند، معمولاً راه‌های ظریفی پیدا می‌شود که بعضی از آنها در نگاه اوّل باورنکردنی به نظر می‌رسند. امّا چنین آخر بازی‌هایی بیشتر جنبهٔ عملی دارند، بنابراین در اینجا به بررسی مثال‌های ساده‌تری می‌پردازیم که بیانگر قواعد اصلی حاکم بر این گونه آخربازی‌هاست.

بار دیگر باید به این نکته تأکید کرد که فیل‌های ناهمرنگ، برای حمایت از پیشروی پیاده‌های خودی چندان مناسب نیستند. زیرا نمی‌توانند با فیل حریف مقابله کنند. به همین دلیل معمولاً فیل به مقابله با پیاده‌های دشمن می‌پردازد و وظیفهٔ حمایت از پیشروی پیاده‌های خودی را به شاه وامی‌سپارد. نمودار ۲۶۱ راکه شبیه پوزیسیون از یک بازی است ملاحظه کنید:

(۲۶۱)



ج. برگر ۱۸۹۵

شانس برد سفید اندک به نظر می‌رسد، چون شاه سیاه به پیاده‌ها نزدیک است و پیاده‌اش تهدید به پیشروی دارد. با این وصف، سفید با بازی دقیق می‌تواند موفق به پیروزی شود، بدین‌گونه:

1.♔c5

نخست باید شاه سیاه را از رسیدن به جناح وزیر بازداشت. پس از ?1.a6 ♗f2 و 2. ... ♔d6 مساوی، حتمی است.

1. ...♔e7

2.♔c6!

جان کلام. سیاه نمی‌تواند 2. ... ♗×b4 را به دلیل 3.a6 و سپس 4.a7 بازی کند، بنابراین عملاً مجبور به گرفتن فیل است. انجام معکوس این حرکات هم میسر است، 2.a6 و 3.♔c6 اما ?2.♗h5 پس از 2. ... ♔d7 3.a6 ♔c7 فقط به مساوی می‌رسد.

2. ...♔×e8

3.a6 ♗f2

4.b5 g4

تنها شانس متقابل سیاه.

5.b6 g3

6.a7 g2

7.a8=♕+

می‌برد.

پایان بازی ممکن است بدین گونه باشد 7. ... ♔e7 8.♕a3+ یا اینکه

8.♕a7+ ♔f6 9.♕a1+ و 10.b7

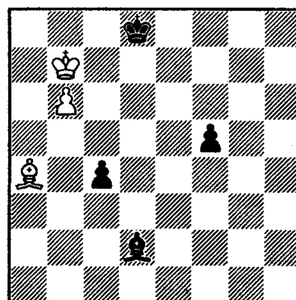
یا در همین ادامه

8. ...♔f8 9.♕b8+ ♔g7 10.♕e5+

8. ...♔e8 9.b7.

حتی در آخر بازی‌هایی که چند پیاده وجود دارد، داشتن پیاده‌های روندهٔ منفردی که حتی‌الامکان از هم دورتر باشند پر اهمیت است. زیرا فیل دشمن نمی‌تواند آنها را متوقف کند. نمودار ۲۶۲ مثالی جالب در این مورد ارائه می‌کند.

(۲۶۲)



ی. بهتینگ ۱۸۹۵

پیاده‌های سیاه بسیار نیرومنداند و نمی‌توان تنها با فیل آنها را متوقف کرد، مثلاً:

1.♗d1 c3 2.♗c2 f4 3.♗d1 f3!

بنابراین سفید باید از شاهش کمک بگیرد، اما پس از **1.♔c6 ♔c8!**، تهدید 2.b7 ♗f4 تهدید 3.♗c2 بود.

2.♔d5 c3 3.♗c2 f4 4.♔e4

سفید بهای زیادی پرداخته است. سیاه پس از 4. ... **♔b7** پیادهٔ b را می‌گیرد و همانند نمودار ۲۵۷ به پیروزی می‌رسد.

از این ادامه چنین برمی‌آید که سفید فقط با دادن پیادهٔ خودی می‌تواند پیاده‌های سیاه را متوقف کند که در آن حالت هم می‌بازد! آیا راه حل دیگری وجود دارد؟ امکانات نهفته در آخر بازی‌های به ظاهر ساده، غالباً توسط طراحان بررسی‌ها کشف می‌شوند. این مثال، همان‌گونه که بازی زیر نشان می‌دهد، موردی مناسب محسوب می‌شود:

1.♔a6!

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، 1.♔c6 خوش‌ظاهر کارساز نیست و ادامهٔ 1.♔a7 ♗e3 یک تمپ اساسی می‌دهد. اکنون تهدید سفید 2.b7 ♗f4 و 3.♗c2 است.

1. ...♔c8

سیاه انتخاب دیگری ندارد، چون 1. ... ♗b4 یا 1. ... ♗c3 پس از 2.♔b5 منجر به ازدست رفتن پیادهٔ c می‌شود، در حالی که پیادهٔ f پس از

1. ...♗e1 2.b7 ♗g3 3.♗c2

ازمیان برداشته می‌شود. اکنون تهدید سیاه 2. ... ♔b8 است.

2.♔a7! ♗e3

3.♔a8!

حرکتی به ظاهر ابلهانه، برای آنکه سفید نه فقط پیاده‌اش را قربانی می‌دهد بلکه شاهش را هم تا حد

ممکن از پیاده‌های سیاه دور می‌کند. طرح سفید به زودی معلوم می‌شود.

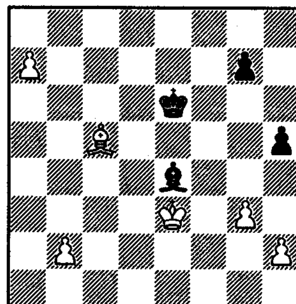
3. ... ♗×b6

4.♗b3!!

فقط در اینجا، ایدهٔ هوشمندانه متجلّی می‌شود. سیاه نمی‌تواند به دلیل پات، فیل را بگیرد و درصورت 4. ...c3 5.♗e6+ و 6.♗×f5 مساوی می‌شود.

چنین ایده‌هایی معمولاً خیلی بیشتر از تصور ما پیش می‌آیند، و دلیل آن، طبیعت غیرعادی آخربازی فیل‌های ناهمرنگ است. اما برای مثال نهایی‌مان، یک آخر بازی آموزنده انتخاب شده که به شیوه‌ای متدیک چگونگی تبدیل برتری به برد را نشان می‌دهد.

(۲۶۳)
حرکت سیاه



اویوه ـ یانوفسکی ۱۹۴۶

این پوزیسیون در سال ۱۹۴۶ در بازی اویوه ـ یانوفسکی در شهر گرونینگن ایجاد شد. سفید دو پیادهٔ متّصل رونده دارد، اما این پیاده‌ها در حال حاضر به طرز مؤثری توسط فیل سیاه بلوکه شده‌اند. همچنین در جناح شاه نیز شانسی به چشم نمی‌خورد. این مثال، یکی از نمونه‌های بی‌شمار در آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ است که برتری واضح قوا، درمقابل بهترین دفاع، ناکافی از آب درمی‌آید. اما همان‌گونه که بازی زیر نشان می‌دهد سیاه نباید گمان کند که این کار خیلی ساده است:

1. ... ♗g2?

با کمال تعجب، این حرکت طبیعی، به اشتباه قاطع مبدّل می‌شود. سیاه باید بر این گمان باشد که می‌تواند هر حرکتی را در اینجا انتخاب کند، زیرا پس از 2.♗f8 g6 3.♔d4 ♔d7 با امکانات عالی دفاعی خود می‌تواند از بازی سفید در جناح وزیر جلوگیری کند.

اما همان‌گونه که ادامه نشان می‌دهد، در جناح شاه هم، برای سیاه خطر وجود دارد. البتّه نه آنکه قوا ازدست بدهد بلکه شاهش مجبور خواهد شد به f7 برود تا از آنجا بتواند به موقع به جناح وزیر برگردد. تمام بازی، همان‌گونه که خواهیم دید، همانند یک بررسی آخربازی است.

سیاه با !1. ... ♔f5 مسیر شاه سفید به جناح شاه را بلوکه می‌کرد و به تساوی می‌رسید. پس از

2.♗f8 g6 3.♔d4 ♗a8 4.♔c5 ♔e6
5.♔b6 ♔d7

سفید به جایی نمی‌رسد و بازی مساوی است. اما حتی در این پوزیسیون هم سیاه هنوز باید مراقب باشد. اگر با

6.b4 ♔c8 7.b5 ♔d7 8.♗b4

ادامه دهیم، سیاه برای تضمین مساوی باید !8. ... ♔c8 بازی کند. در همین جا یک حرکت سهل‌انگارانهٔ فیل منجر به شکست می‌شود، مثلاً

8. ... ♗f3? 9.a8=♕ ♗×a8 10.♔a7
♗f3 11.♔b8! ♗e4 12.b6 ♔c6
13.♔a7

می‌برد.

دقت در آخر بازی حتی مهمتر از وسط بازی است، زیرا به ندرت شانس دیگری پیش می‌آید.

2.♔f4! g6

3. g4!

پیادهٔ h سفید جزئی از طرح است و نباید تعویض شود.

3. ...hg

یا اینکه

3. ... ♗a8 4.gh gh 5.♔g5 ♗f3 6.h4 ♔d7 7.b4 ♔c7 8.a8=♕ ♗×a8 9.♔×h5

می‌برد.

4.♔×g4 ♗h1

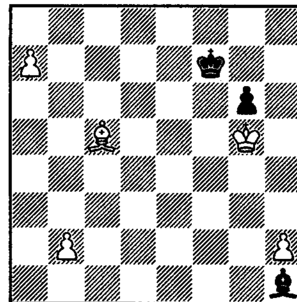
سیاه نمی‌تواند از ♔g5 جلوگیری کند، زیرا اگر 4. ... ♔f6 5.♗d4+ یا

4. ... ♔d7 5.♔g5 ♗e4 6.h4 ♔c7 7.a8=♕

همانند تفسیر قبل بردی مشابه نصیب ما می‌کند.

5.♔g5 ♔f7

(۲۶۴)



اویوه ـ یانوفسکی ۱۹۴۶

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود. اکنون او طرح نهایی‌اش را آماده می‌کند.

6.♗d4 ♗g2

7.h4 ♗h1

8.b4 ♗g2

9.b5 ♗h1

10.♗f6!

این مهمترین ایدهٔ تدارکاتی سفید است که از رفتن شاه سیاه به e7 جلوگیری می‌کند و همزمان پیادهٔ آزاد آتی سیاه در جناح شاه را متوقف سازد.

10. ... ♗g2

یا اینکه

10. ... ♗e4 11.h5! gh 12.♔f4

و 13.♔e5 می‌برد.

11.h5 gh

12.♔f5! 1-0

شاه سیاه نمی‌تواند به جناح وزیر برسد (12. ... ♔e8 13.♔e6) پیادهٔ h‌اش متوقف شده و دفاعی درمقابل پیشروی پیاده‌های سفید وجود ندارد.

با این مثال به بحثمان درمورد آخر بازی فیل مقابل فیل خاتمه می‌دهیم. البته پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارد که مجال پرداختن به آنها نیست، اما بعداً در بخش آخر بازی‌های عملی چند مثال ارائه خواهد شد.

فیل و پیاده(ها) درمقابل اسب

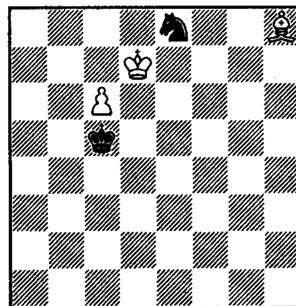
مدتهای طولانی، مباحثهٔ تئوریسینها برسر ارزشهای مربوط به فیل و اسب، در آخر بازی بود. مثلاً، می‌دانیم که چیگورین اسب را بهتر می‌دانست، حال آنکه اشتاینیتز و بعدها تاراش فیل را ترجیح می‌دادند. شاید طرح موضوع به این شکل، مطلقاً درست نباشد، چون همه چیز به پوزیسیون بستگی دارد. به طور کلّی در پوزیسیون‌های بازکه در دو جناح می‌توان بازی کرد فیل قویتر است. برتری اسب در پوزیسیون‌های بسته، به خصوص اگر فیل توسط پیاده‌ها محدود شده باشد به چشم می‌خورد. درپایان باید متذکّر شویم که فیل می‌تواند اسب را در حاشیهٔ صفحه به دام اندازد (مثلاً فیل سفید در d5 و اسب سیاه در a5 باشند)، اما اسب نمی‌تواند مشابه این کار را انجام دهد.

البته با نبودن پیاده در صفحه، بازی مساوی است، اما حتی داشتن یک پیاده هم غالباً برای برد کافی نیست، فرق نمی‌کند که پیاده متعلّق به کدام یک از

طرفین باشد. اما اگر یکی از طرفین دو پیاده یا یک پیاده بیشتر از دیگری داشته باشد بازی معمولاً به برد می‌رسد. در چنین حالت‌هایی، صاحب فیل معمولاً به طرز مؤثرتری می‌تواند دفاع کند.

در آخر بازی‌های فیل و پیاده در مقابل اسب، قواعد کلی راجع به برد یا مساوی وجود ندارد. بنابراین به ارائه مثال‌های خاص می‌پردازیم که نشان‌دهندهٔ طریقهٔ بازی در چنین آخر بازی‌هایی است، با نمودار ۲۶۵ شروع می‌کنیم.

(۲۶۵)



نشریهٔ سالنمای شطرنجباز ۱۸۵۶

در پوزیسیون‌هایی مشابه، سفید فقط در دو حالت می‌تواند امید به پیروزی داشته باشد. یا شاه و اسب سیاه نتوانند پیاده را متوقف کنند، یا بتوان اسب را به استقرار در جایی واداشت که به پوزیسیون وضعیت اکراهی منجر شود. در مثال ما سفید با روش دوّم به پیروزی می‌رسد. واضح است که اسب حرکت ندارد، بنابراین سفید باید سعی کند تا شاه سیاه را از پیاده دور سازد تا تهدید ♔×e8 را عملی کند. رسیدن به وضعیت اکراهی در پوزیسیون فوق امکان‌پذیر است، زیرا اگر اکنون نوبت حرکت با سیاه بود، هم ♔b5 ... .1 و هم ♔d5 ... .1 درمقابل !2.♗d4 به شکست منتهی می‌شدند.

1.♗c3

پس از

1.♗d4+ ♔d5

یا

1.♗e5 ♔b6 2.♗d4+ ♔b5

سفید خود در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد، بنابراین، باید شاه سیاه را از c5 و b6 دور کند.

اگر نوبت حرکت با سیاه بود، راه حل قدری طولانی‌تر می‌شد: پس از ♔b6 ... .1 سفید منتظر می‌ماند تا با !2.♗e5 ♔c5 3.♗c3 به واریاسیون اصلی بپیوندد.

1. ...♔b6

همان‌گونه که نشان داده شد این حرکت اجباری است.

2.♗a5+

سفید کنترل یکی از خانه‌های کلیدی را دردست می‌گیرد، زیرا ♔×a5 ... .2 درمقابل 2.♔×e8 به شکست می‌انجامد.

2. ...♔b5

پس از ♔c5 3.♗d8 ... .2 سفید کمی سریعتر به پیروزی می‌رسد.

3.♗d8 ♔c5

4.♗h4 ♔b5

درصورت ♔d5 5.♗e7 ... .4 سفید می‌برد.

اگر

4. ...♔b6 5.♗f2+ ♔b5 6.♗d4

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

5.♗g5! ♔c5

6.♗e3+ ♔d5

پس از ♔b5 ... .6 همین اتفاق می‌افتد.

7.♗d4! ♘d6

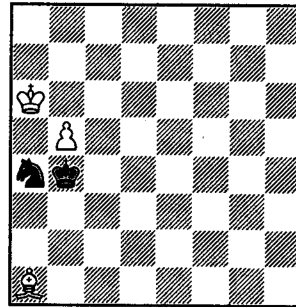
8.c7

سفید می‌برد.

هرچه پیاده به حاشیهٔ صفحه نزدیکتر باشد، ممانعت از پیشروی آن توسط اسب، دشوارتر است.

نمودار ۲۶۶ مثال خوبی از این دست محسوب می‌شود. گرچه سفید پیاده‌اش در عرض پنجم قرار دارد ولی به دلیل آنکه اسب سیاه از فضای کافی در سمت چپ پیاده برخوردار نیست، به پیروزی می‌رسد.

(۲٦٦)



سفید با محبوس کردن اسب آغاز می‌کند.

1.♗d4 ♔c4

پس از 2.♔a5 (a3)♔b3 ... 1. به شاخهٔ اصلی می‌رسیم.

2.♔a5 ♔b3

3.♗f6 ♔a3

یا اینکه

3. ...♘c5 4.b6 ♔c4 5.♗e7

بار دیگر به ادامهٔ بازی تبدیل می‌شود.

4.♗g5 ♔b3

5.♗c1!

سفید اسب را وادار به حرکت می‌کند تا پس از آن بتواند پیاده را جلو براند. 5.♗e7 به دلیل !5. ... ♘b2 و سپس 6. ... ♘c4 که مساوی واضحی در پیش‌رو داشت قابل بازی نبود.

5. ...♘c5

6.b6 ♔c4

بهترین حرکت سیاه که شاه سفید را از دسترسی به b5 بازمی‌دارد. مثلاً درصورت 6. ... ♘b7+ آنگاه 7.♔b5 به سرعت می‌برد.

7.♗a3 ♘d7

یا اینکه

7. ...♘b7+ 8.♔a6 ♘d8 9.♗e7

می‌برد.

8.b7 ♔d4

یا اینکه

8. ...♔d5 9.♔b5

9.♔b5 ♔d5

10.♗c1

اکنون سفید باید فیلش را به قطر h2-b8 بکشاند که درآن صورت سیاه دروضع اکراهی قرارمی‌گیرد. درصورت

10. ...♘b8 11.♗f4 ♘c6 12.♔b6

سفید بلافاصله به برد می‌رسد.

10. ...♔d6

11.♗f4+ ♔d5

12.♗g3

این حرکت به شاه امکان اشغال c6 را می‌دهد.

12. ...♔e6

13.♔c6 ♔e7

14.♔c7 ♔e6

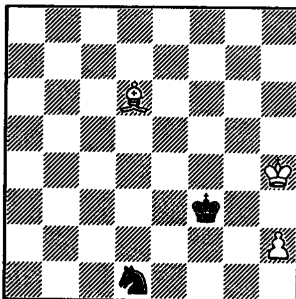
15.♗d6!

می‌برد.

برای سیاه دیگر راهی باقی نمانده است.

پیادهٔ ستون رخ شانس‌های برد بیشتری به سفید می‌دهد، زیرا دفاع با اسب در چنین حالت‌هایی بسیار دشوار است.

(۲٦٧)



پ. بیلگونر ۱۸۴۳

نمودار ۲۶۷، پوزیسیونی را نشان می‌دهد که سفید حتی با وجود استقرار پیاده در خانهٔ مبدأ هم می‌تواند به پیروزی برسد.

1.♔g5 ♘f2

سیاه برای دفاع، باید به اسبش تکیه کند، زیرا شاهش نمی‌تواند به موقع عقب‌نشینی کند، مثلاً

1. ...♔e4 2.h4 ♔d5 3.h5! ♔e6

(یا اینکه 3. ... ♔×d6 4.h6)

4.h6 ♔f7 5.♗e5 ♔g8 6.♔g6

و پیاده به وزارت می‌رسد. پس از 1. ... ♘c3 2.h4! به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

2.h4! ♘e4+

درصورت 2. ... ♘g4 3.h5 سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

3.♔g6 ♘×d6

یا اینکه

3. ...♘f2 4.h5 ♘g4 5.♔g5

به برد می‌رسد.

4.h5 ♘c4

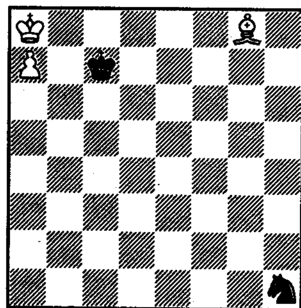
به وضوح می‌توان دید که اسب درمقابل پیادهٔ رخ تا چه حد درمانده است. با وجود آنکه پیاده سه خانه با وزارت فاصله دارد، کاری ازدست سیاه ساخته نیست.

5.h6 ♘e5+

6.♔g7

اما، حالتی استثنایی وجود دارد که سفید در معرض خطر جدّی باخت قرار می‌گیرد. در نمودار ۲۶۸، طرفی که از نظر کمّی قویتر محسوب می‌شود ناگزیر است با دقت فوق‌العاده، درمقابل مات شدن به دفاع برخیزد!

(۲۶۸)



ک. ریشتر ۱۹۱۰

اسب سیاه فقط باید خود را به b6 برساند تا مات صورت بگیرد، بنابراین فیل سفید باید به نحوی از این موضوع جلوگیری کند. اسب سیاه از پنج خانه می‌تواند به b6 برسد. این خانه‌ها a4, c4, d5, d7 و c8 هستند. فیل باید طوری حرکت کند که بتواند این خانه‌های سفید را در لحظهٔ فرود اسب کنترل کند.

اگر کمی جلوتر برویم، خواهیم دید که اسب می‌تواند فقط دو خانه را همزمان مورد تهدید قرار دهد. به عنوان مثال از b2، a4 یا c4 را و از c3 , a4 و d5 را تهدید خواهد کرد. بنابراین هنگامی که اسب سیاه در b2 مستقر شود، فیل باید در وضعیتی باشد که بتواند به b3 یا b5 برود، با بودن اسب در c3، خانه‌های حساس فیل، b3 یا c6 هستند. به عبارت دیگر ما همانند آخر بازی‌های پیاده با مجموعه‌ای از خانه‌های متناسب سروکار داریم. (برای تکمیل این تصویر، خانه‌های متناسب اسب و فیل به این شرح است: اسب در e5، فیل در e6 یا b5؛ اسب در d6، فیل در e6 یا a6؛ اسب در f6؛ فیل در e6 یا c6، اسب در e7، فیل در e6 یا b7؛ اسب در c5، فیل در قطر a4-e8).

همان‌گونه که مشاهده می‌شود، اکثر این خانه‌های متناسب در قطر a2-g8 قرار دارند، که به وضوح

بـهترین قـطر بـرای اسـتقرار فـیل است. اکـنون می‌پردازیم به راه حلّ:

1. ♗a2 ♘f2

2.♗g8 ♘d3

3.♗c4

اکنون سفید باید مراقب باشد که در وضع اکراهی قرار نگیرد. اگر ازسر بی‌دقتی بـه یکـی از خـانه‌های حسّـاس b3 یـا e6 بـرود، بـازنده مـی‌شود! مثلاً 3.♗e6? ♘e5! یا 3.♗b3? ♘b2 در هر دو حـالت، اسب در دو حـرکت مـات مـی‌کند. سـیاه همچنین تهدید 3. ... ♘c5 را دارد که سفید برای رفع آن، باید فیل را به قطر a4-e8 بـبرد. بـنابرایـن 3.♗a2? درمقابل 3....♘c5! بـازنده مـی‌شود. سـفید گـزینه‌های 3.♗f7 یـا 3.♗d5 را هـم دراختیار دارد.

3. ...♘c5

4.♗b5 ♘e4

5.♗c4

فیل به قطر مهمّ a2-g8 بازمی‌گردد.

5. ...♘d6

6.♗e6 ♘b5

7.♗g8 ♘c3

درصورت 7. ... ♔c8 سفید !+8.♗e6 بازی می‌کند.

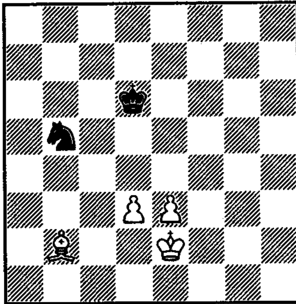
8. ♗b3!

مساوی می‌شود.

اگر سفید فیل و دو پیاده در مقابل اسب داشته باشد، معمولاً برد قطعی است. دفاع فقط درصورتی به تسـاوی مـنجر مـی‌شود کـه یکـی از پیاده‌ها، پـیادهٔ «ناهمخوان» رخ باشد (خانهٔ تبدیل پیاده توسط فیل کنترل نشود) و اسب بتواند درمقابل پیادهٔ ستون اسب قربانی شود. البته اگر پیاده‌ها به وضع غلطی پیشروی کرده باشند و توسط مهره‌های سیاه بلوکه شده باشند نیز بازی مساوی خواهد بود.

مثال شسته رفته‌ای را بررسی می‌کنیم که سفید برای برد با مشکلات تکنیکی مواجه نمی‌شود:

(۲٦۹)



در اینجا قاعدهٔ مـفید، هـدایت پـیاده‌ها ازطـریق خانه‌های غیرهمرنگ بـا خـانه‌های فـیل است وگـرنه خطر بلوکه شدن آنها وجود دارد. مثلاً، درصورت
1.d4? ♔d5 2.♔d3 ♘d6
و سـپس 3. ... ♘e4 سفید نـمی‌توانـد بـلوکه‌ها را برچیند، زیرا کنترل تمام خانه‌های عقب‌نشینی اسب توسط فیل ناممکن است.

1. e4! ♔c5

2.♔e3 ♔d6

2. ... ♔b4 بی‌فایده است، چون سفید قـبل از پیش راندن پیادهٔ d , 3.♗g7 می‌کند.

3.d4 ♘c7

4.♔d3

البـته 4.d5? ♘xd5+ خـوب نـیست، امّـا 4.♗c3 و 5.♗a5 هم قابل بازی است.

4. ...♔c6

5.♔c4 ♔d6

6.d5

برای متوقف کردن پیاده‌ها کاری از سیاه سـاخته نیست.

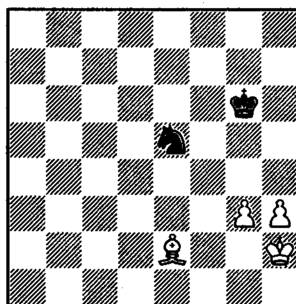
6. ...♘e8

7.e5+ ♔e7
8.♗a3+ ♔f7
9.♔c5

سفید می‌برد.

تعقیب قاعدهٔ قرار ندادن هر دو پیاده در خانه‌هایی که فیل کنترل می‌کند حائز اهمیت است و درصورت وجود پیادهٔ «ناهمخوان» رخ، اسب نباید امکان یابد تا درمقابل پیادهٔ ستون اسب قربانی شود. این پوزیسیون توسط فاین ارائه شده است:

(۲۷۰)



طبق قاعدهٔ ما، سفید باید با 1.h4 آغاز کند، اما در این حالت کارش فوق‌العاده مشکلتر می‌شود. پس از ...1 ♔h6 سفید نمی‌تواند پیادهٔ g را جلو ببرد مگر آنکه اسب را از پوزیسیون مسلّطش دور کند.

بنابراین **!1.g4** بهترین حرکت محسوب می‌شود، چون این پیاده توسط پیادهٔ h دفاع می‌شود و مانع قربانی شدن اسب است. خطر بلوکه کردن با ...1 ♔g5 2.♔g3 ♘g6 وجود ندارد چون پس از 3.♗d3 ♘h4 4.♗e4 سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و سریعاً بازنده می‌شود. بنابراین پس از !1.g4 سفید می‌تواند پیاده‌هایش را به تدریج پیش براند، مثلاً:

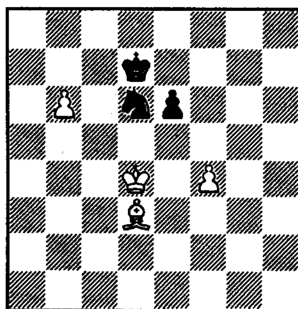
1. ... ♘c6 2.♔g3 ♘d4 3.♗d3+ ♔f6 4.h4 ♘e6 5.♗c4 ♘c5 6.♔f4 ♘d7 7.♗d3 ♔g7 8.g5 ♘f6 9.♗e4 ♘h5+ 10.♔g4 ♘f6+ 11.♔f5 ♘h5 12.♗f3 ♘g3+ 13.♔f4

و سفید به راحتی می‌برد.

اگر پیاده‌های سفید منفرد باشند، برد ساده‌تر است، مگر آنکه خیلی به هم نزدیک باشند و یکی از آنها پیادهٔ «ناهمخوان» رخ باشد یا آنکه به نحو مؤثری بتوان آنها را بلوکه کرد. نکات کوچکی در این استثنائات وجود دارد.

همچنین بدیهی است که آخر بازی فیل و پیاده درمقابل اسب و پیاده باید به تساوی منتهی شود، مگر آنکه یک پیاده به سرعت پیشرفته شود یا نحوهٔ استقرار مهره‌های دشمن بد باشد. در اینجا باز هم به استثنائات نمی‌پردازیم. حال توجه خود را به نمودار ۲۷۱، پوزیسیون طبیعی‌تری که در آن فیل و دو پیاده درمقابل اسب و یک پیاده قرار گرفته‌اند، معطوف می‌کنیم.

(۲۷۱)



الیسکازس ـ اویوه، ۱۹۴۷

سفید یک پیادهٔ سالم جلو است و باید ببرد، اما بهترین ادامه چیست؟ فقط دو طرح قابل توجّه وجود دارد: یا با شاه از پیادهٔ b حمایت کند، یا به پیادهٔ سیاه حمله‌ور شود. پوزیسیون را تجزیه و تحلیل می‌کنیم:

1.♔c5!

مطمئناً این ساده‌ترین راه است، زیرا پیادهٔ b سلاحی قاطع است. سفید پس از 1.♔e5 ♔e7

و سپس +♘f7 ... .2 به جایی نمی‌رسد.

1. ...♘b7+

سیاه اکنون ناگزیر است راه باز کند، بنابراین ترجیح می‌دهد تا درمقابل تهدید +♗b5 .2 و ♔c6 .3، شاه را به حاشیهٔ صفحه بکشاند.

2.♔b5 ♘d8

درصورت

2. ...♘d6+ 3.♔a6 ♔c6 4.♗c4!

سیاه نمی‌تواند فیل را بگیرد و شاهش باید به d7 برگردد. یا اینکه

2. ...♔d6 3.♗e4 ♘c5 4.b7 ♘d7 5.♔a6 ♔c7 6.♔a7

به راحتی می‌برد.

3.♔a6

با !♗e4 .3 دفع حملهٔ متقابل سیاه قدری ساده‌تر است،

3. ...♔d6 4.♗g2 ♘f7

(یا اینکه 4....♔d7 5.♔a6 ♔d6 6.b7 تبدیل به ادامهٔ اصلی می‌شود)

5.♔a6 ♘d8 6.b7 ♘xb7 7.♔xb7 ♔c5 8.♔c7 ♔d4 9.♔d6 ♔e3 10.♔e5

می‌برد.

3. ...♔c6

ادامهٔ غیرفعال، سریعتر می‌بازد، مثلاً

3. ...♔c8 4.♔a7 ♘c6+ 5.♔a8 ♘a5 6.♗b5.

اکنون سیاه امیدوار است تا اسبش را درمقابل پیادهٔ b قربانی کند و سپس پیادهٔ f را بگیرد.

4.♗e4+

♗c4 .4 که جواب ♔c5 ... .4 را با !5.♗xe6 می‌دهد وسوسه‌انگیز به نظر می‌رسد اما پس از ♔d6 ... .4 جای فیل نامناسب خواهد شد. فیل در قطر بزرگ مؤثرتر است.

4. ...♔c5

5.♗h1

البته ادامهٔ 5.b7 ♘xb7 6.♔xb7 ♔d4 و ♔e3 ... .7 به مساوی می‌رسد اما ادامهٔ 5.♔a7 ♔d4 6.♗h1 هم ممکن است، یا حتی در همین شاخه، پس از 6.♔b8 ♔xe4 7.♔c7 پیادهٔ b وزیر می‌شود.

5. ...♔d4

6.♔a7 e5

آخرین تلاش. اگر

6. ...♔e3 7.♔b8 ♔xf4 8.♔c7

می‌برد.

7.f5

دو پیادهٔ رونده به سهولت می‌برند، زیرا پیادهٔ e سیاه توسط فیل متوقف خواهد شد.

7. ...e4

8.♔b8

یا اینکه 8.f6 e3 9.♗f3 با تهدید 10.b7 و 11.f7 می‌برد.

8. ...e3

9.♗f3 ♘c6+

تهدید سفید ♔c7 .10 بود.

10.♔c7 ♘b4

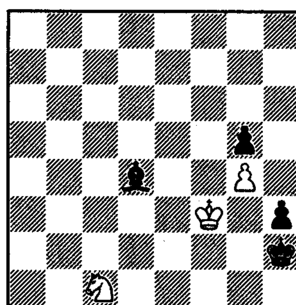
11.♔d6

می‌برد.

فیل و دو پیادهٔ متّصل معمولاً درمقابل اسب و پیاده به برد می‌رسند. اگر هر دو پیادهٔ سفید رونده باشند، فیل می‌تواند به نحو مؤثری از آنها حمایت کرده و همزمان پیادهٔ دشمن را متوقف کند. فقط هنگامی که سفید پیادهٔ رونده نداشته باشد و شاه سیاه

درمقابل پیاده‌ها قرار گرفته باشد، شانس‌های برد به حداقل می‌رسند. درحالتی که یکی از پیاده‌های سفید، پیادهٔ «ناهمخوان» رخ باشد یا بتوان پیاده‌ها را بلوکه کرد، دفاع آسان‌تر هم می‌شود. به بررسی یک مثال می‌پردازیم که سیاه فیل دارد و برای برد باید بسیار احتیاط‌آمیز بازی کند.

(۲۷۲)



مونکه ـ هینریش ۱۹۲۶

پیادهٔ h سیاه، که توسط شاه حمایت می‌شود بسیار نیرومند است. تنها مشکل، آن است که شاهش سر راه پیاده قرار دارد و ردکردن آن دشوار است. سیاه برای برد باید با فیل دست به مانوری پرظرافت بزند.

1.♘e2 ♗e3!

حرکتی زیبا. البته سفید نمی‌تواند فیل را بگیرد، زیرا پس از 2.♔×e3 ♔g2 پیاده h وزیر می‌شود. حرکت کم اثرتر 1. ... ♗c5 هم قابل بازی است.

2.♘g3 ♗d2

این فیل عازم خانهٔ نیرومند e1 می‌شود. درصورت

2. ... ♗f4 3.♘e2 ♔h1? 4. ♘×f4 gf 5.♔f2!

این سیاه است که باید برای مساوی بجنگد. اما اگر فیل تعویض نشود و در قطر b8-h2 باقی بماند سفید با بردن شاهش به f2 و f3 حرکت‌های تمپ‌گیر دارد.

3.♘e2

البته 3.♔f2 ♗e1+ خوب نیست. درصورت 3.♘f1 ♔g1 4.♘×d2 h2 پیاده وزیر می‌شود.

3. ... ♗e1

این خانه خوب است چون g3 را از اسب و f2 را از شاه می‌گیرد. اکنون نمی‌توان پیاده را متوقف کرد.

4.♘d4 ♔h1

البته

4. ... ♔g1 5.♘e2+ ♔f1 6.♘g3+

خوب نیست و شاه سیاه باید برگردد، زیرا 6. ... ♗×g3 7.♔×g3 مساوی می‌کند.

5.♘e2 h2

اینک سفید در وضع اکراهی قرار دارد و باید اجازه دهد تا شاه سیاه از کنج خارج شود.

6.♘d4 ♔g1

7.♘e2+ ♔f1

8.♘g3+

آخرین شیرینکاری!

8. ... ♗×g3

9.♔×g3 h1=♖!

البته 9. ...h1=♕ پات می‌کند، اما ارتقاء به یک سوار سبک، یا 9. ... ♔g1 هم به برد می‌رسد.

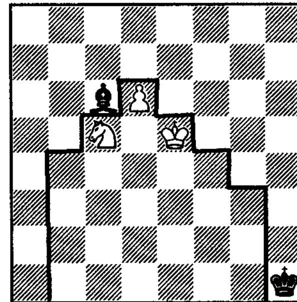
فیل درمقابل اسب و پیاده(ها)

فیل درمبارزه علیه پیاده‌ها، غالباً بسیار مؤثرتر از اسب است، که به معنای آن است که فیل درمقابل اسب و پیاده معمولاً مساوی می‌کند.

طرفی که اسب دارد، فقط زمانی که پیاده‌اش زیاد پیشرفته باشد و شاه حریف به قدر کافی دور، شانس پیدا می‌کند. حتی در این حالت هم فیل با یک پیادهٔ

مرکزی می‌تواند مقابله کند، زیرا دو قطر خوب دراختیار اوست. مثال بعدی‌مان را ملاحظه کنید:

(۲۷۳)



حتی اگر شاه سیاه نقشی در بازی نداشته باشد هم سفید به پیروزی نمی‌رسد. فیل می‌تواند با بهره‌گیری از دو قطر e8-a4 و c8-h3 خانهٔ کلیدی d7 را کنترل کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♔e6 ♗b5
2.♔e7 ♗c6
3.♔d8

تنها شانس، زیرا اسب به تنهایی نمی‌تواند از قطر a4-e8 مراقبت کند.

3. ...♗b5
4.♔c7 ♔g1
5.♘d3 ♔h1
6.♘e5 ♗e8!

اجباری است، زیرا سفید تهدید 7.♘c6، و برد را داشت.

7.♘d7 ♔g1
8.♔d8 ♗g6

فیل باید موقتاً هر دو قطر حساس را ترک کند، اما مستقیماً عازم f5 می‌شود.

9.♔e7 ♗f5

تهدید، 10.♘f8 ♗f5 11.♘e6 و برد بود.

10.♘c5 ♗c8!

سیاه از همان روش دفاعی، در یک قطر دیگر استفاده می‌کند. تلاش سفید حاصلی دربر ندارد، مثلاً 11.♔d8 ♗f5، یا

11.♘d7 ♔h1 12.♔d8 ♗a6
13.♔c7 ♗b5 14.♘e5 ♗e8!

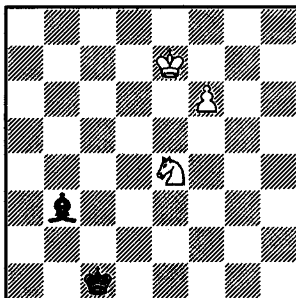
و الی آخر

استاد بزرگ آورباخ، منطقه‌ای را که باید پیاده در آن قرار بگیرد تا فیل بی‌کمک شاه آن را متوقف کند، مشخص کرده است (نمودار ۲۷۳ را ملاحظه کنید).

این حالت برای فیلی سفیدرو که خانهٔ جلوی پیاده را کنترل می‌کند نافذ است. در مورد فیل سیاه‌رو، منطقهٔ متقارنی که با خانه‌های b3 ، c4 ، d5 ، e6 ، f5 و g4، مرزبندی شده، مصداق می‌یابد. فیل بی کمک شاه قادر به متوقف کردن یک پیادهٔ رخ نیست.

اما، اگر پیادهٔ سفید بالای خط مرزی باشد، برد به دور و نزدیک بودن شاه سیاه بستگی پیدا می‌کند. تحلیلگران حتی منطقه‌ای را که شاه سیاه به منظور تساوی در پوزیسیون‌های مختلف پیاده، باید در آن قرار بگیرد، مشخص کرده‌اند. ما در اینجا فرصت تحلیل چنین پوزیسیون‌هایی را نداریم ولی به خوانندگان علاقه‌مند توصیه می‌کنیم که به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی مراجعه کنند. درضمن می‌پردازیم به یک نمونه از همین آخربازی‌ها.

(۲۷۴)



و.کوشک ۱۹۲۱

پیادهٔ سفید از خانهٔ حساس f5 عبور کرده، یعنی نتیجهٔ بازی به پوزیسیون شاه سیاه بستگی پیدا کرده است. همان‌گونه که تحلیل زیر نشان می‌دهد، شاه سیاه آنچنان دور است که نمی‌تواند به موقع، خانهٔ f4 را کنترل کند:

1.♘g5 ♗g8

تهدید 2.♘e6 سفید، این حرکت را اجباری می‌کند.

2.♘f7 ♔d2

شاه رهسپار f4 می‌شود ولی خیلی دیر است. پس از

2. ... ♗h7 3.♘h6 ♗g6 4.♘f5 ♔d2 5.♘h4 ♗h5 6.♘g2!

سفید می‌برد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند از تهدید قاطع 7.♘f4 جلوگیری کند.

اکنون می‌بینیم که چرا این خانه آنقدر مهم است؛ اسب سفید با کنترل g6 و h5 و شاه سفید با مراقبت از f7 و e8، فیل سیاه را از قطر بیرون می‌رانند.

3.♔f8 ♗h7

4.♘g5 ♗d3

اگر

4. ... ♗g6 5.♔g7 ♗h5 6.♔h6 ♗e8 7.♘e4+ و 8.♘d6

یا در همین شاخه

5. ... ♗e8 6.♘e4+ ♔e3 7.♘d6 ♗h5 8.♔h6

سفید می‌برد.

5.♘e6 ♗g6

یا اینکه

5. ... ♗f5 6.♔e7 ♗g6 7.♘f4

می‌برد.

6.♘f4 ♗c2

7.♔e7 ♗b3

8.♘e6

می‌برد.

این تحلیل نشان می‌دهد که سیاه فقط به دلیل آنکه شاهش نمی‌تواند به موقع از f4 دفاع کند می‌بازد. به عنوان مثال، اگر در پوزیسیون اولیه، شاه سیاه به جای c1 در d1 قرار داشت، سفید به پیروزی نمی‌رسید، مثلاً:

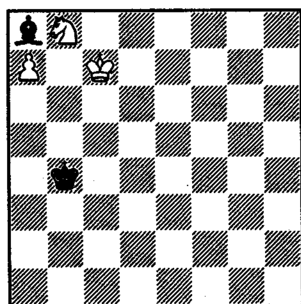
1.♘g5 ♗g8 2.♘f7 ♗h7! 3.♘h6 ♗g6 4.♘f5 ♔e2 5.♘h4 ♗h5 6.♘g2 ♔f3!

مساوی می‌شود.

هرچه پیاده به کنارهٔ صفحه نزدیکتر باشد، دفاع مشکلتر می‌شود. دلیل روشن است: فیل درواقع فقط یک قطر برای دفاع دارد، بنابراین اسب به راحتی می‌تواند آن را قطع کند. دفاع موفقیت‌آمیز تنها درصورتی ممکن است که شاه سیاه بتواند از فیل خود حمایت کند.

پیادهٔ رخ، امکانات تازه‌ای برای دفاع ایجاد می‌کند. اولاً، به دلیل وجود شانس‌های مساوی در آخر بازی پیاده، گاهی تعویض فیل با اسب، امکان‌پذیر می‌شود. دوماً، گهگاه، با قربانی دادن فیل، شاه سفید مجبور به بلوکه کردن پیاده می‌شود. مثال بعدی ما به توضیح این نکات می‌پردازد.

(۲۷۵)



ب. هورویتز ۱۸۸۵

بدیهی است که تنها طرح سفید، بردن شاه به b8

و اسب به b7 است، تا فیل از قطر بزرگ بریده شود. اما اگر شاه سیاه به b6 یا a6 برسد، با جلوگیری از ♘b7 این طرح ناکام می‌ماند. بنابراین هدف سفید، دور نگهداشتن شاه سیاه، همزمان با بهبود پوزیسیون اسب است.

1.♔b6!

سفید با +1.♘a6 فوری، به جایی نمی‌رسد،

1. ... ♔b5 2.♔b8 ♗g2 3.♘c7+ ♔b6

و بازی مساوی می‌شود، چون اسب سفید دیگر نمی‌تواند به b7 برود.

1. ... ♔c4

دفاع غیرفعّال با فیل، نومیدکننده است، زیرا سفید می‌تواند اسبش را به d6 ببرد و با تهدید ♘b7، فیل سیاه را مجبور به رفتن به a8 کند، و در ادامه با♔c7-b8 به پیروزی برسد. سیاه به قصد مقابله با این مانور باید شاهش را به خانه‌های d8-d6 برساند.

2.♘a6 ♔d4

3.♘c7 ♗f3

4.♘e6+ ♔e5

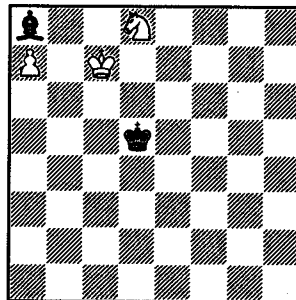
5.♘d8 ♗a8

تهدید 6.♘b7 است. اکنون دیگر به نظر می‌رسد که سفید با این حرکت و سپس ♔c7-b8 به برد می‌رسد، اما اوضاع آنقدرها هم ساده نیست.

6.♔c7 ♔d5

هر حرکت فیل امکان 7.♘b7 را می‌دهد.

(۲۷۶)



7.♘b7!

ظاهراً به نظر می‌رسد که سفید با 7.♔b8 هم به پیروزی می‌رسد، چون فیل نمی‌تواند حرکت کند، اما سیاه با طرح تدافعی،

7. ... ♔d6! 8.♔×a8 ♔c7!

مساوی را اجباری می‌کند. این پوزیسیون مساوی مشخصهٔ وضعیت پاتی است که در آن شاه سفید جلوی پیاده و شاه سیاه در خانه‌های همرنگ اسب قرار دارند و نوبت حرکت با سفید است. موضوع شاخص در این حالت آن است که اسب هیچگاه نمی‌تواند تمپ بگیرد (مثلاً نوبت حرکت را به سیاه واگذار کند)، بنابراین شاه سیاه را هرگز نمی‌توان از خانه‌های c8 یا c7 بیرون راند. یک مساوی بسیار حیرت‌انگیز!

اکنون که پوزیسیون را شناختیم، بازی زیر را راحت‌تر می‌توان درک کرد. سفید قصد دارد فقط هنگامی فیل را بگیرد که سیاه نتواند پوزیسیون مساوی بالا را ایجاد کند.

7. ... ♔e6

تنها حرکت، زیرا سیاه باید آمادهٔ پاسخ به 8.♔b8 با 8. ... ♔d7 باشد.

8.♘a5!

همان گونه که پیشتر دیدیم، سفید پس از

8.♔b8 ♔d7 9.♔×a8 ♔c8!

فقط به مساوی رسد، بنابراین مانور ظریف اسب را طرحریزی می‌کند.

8. ... ♔e7

9.♔c8!

پس از 9.♔b8 سیاه نمی‌تواند

9. ... ♔d7? 10.♘b7! ♔c6 11.♔×a8 ♔c7 12.♘d6!

را که منجر به برد سفید می‌شود بازی کند، اما او با

9. ... ♔d8! 10.♘b7+ ♔d7

و یا در همین شاخه با !10.♔×a8 ♔c7 مساوی

می‌کند.

9. ... ♔e8

فیل به دلیل ♘b7 نمی‌تواند حرکت کند، و اگر
9. ... ♔d6 10.♔b8 ♔d7 11.♘b7!
سیاه بار دیگر در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

10.♘c4! ♔e7

این حرکت تکراری اجباری است، زیرا حرکت فیل امکان 11.♘d6+ و 12.♘b7 را ایجاد می‌کند.

11.♔b8 ♔d8

شاه سیاه ناگزیر است به خانهٔ «ناهمخوان» برود، زیرا 11. ... ♔d7 درمقابل 12.♘b6+ که فیل می‌گیرد، ناکام می‌ماند، و 11. ... ♗f3 امکان 12.♘a5 را می‌دهد.

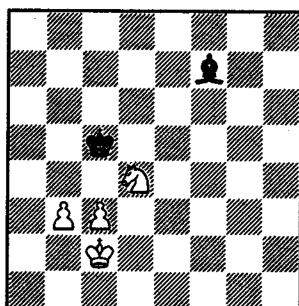
12.♘d6 ♔d7

13.♘b7!

و پس از
13. ... ♔c6 14. ♔×a8 ♔c7
(خانهٔ درست c8! است)
15.♘d6! به پیروزی می‌رسد. یک آخر بازی ناب.

آخر بازی‌های جالب زیادی درمورد اسب و پیاده درمقابل فیل وجود دارد که در اینجا به آنها نمی‌پردازیم. درعوض، توجه خود را به پوزیسیون‌هایی معطوف می‌کنیم که در آنها فیل علیه یک اسب و دو پیاده به مبارزه برمی‌خیزد. در حالی‌که یک فیل و دو پیاده تقریباً همیشه درمقابل یک اسب به پیروزی می‌رسند، با یک فیل درمقابل اسب و دو پیاده به نسبت شانس‌های بیشتری برای کسب تساوی وجود دارد. اگر پیاده‌ها متصل باشند، قوای بیشتر معمولاً می‌برد، اما حتی در اینجا استثنائاتی وجود دارد، به خصوص هنگامی که یکی از پیاده‌ها، پیادهٔ رخ باشد و فیل و شاه، بتوانند با موفقیت پیاده‌ها را بلوکه کنند. با بررسی نمودار ۲۷۷ خواهیم دید به طور معمول برد چگونه زمینه‌چینی می‌شود.

(۲۷۷)



سفید به قصد برد، باید حتماً دیر یا زود پیاده‌ای را جلو ببرد، اما در عین حال مراقب باشد تا پوزیسیون مساوی‌های خاص ایجاد نشود. پیش از هر چیز، نباید به سیاه اجازه دهد تا فیلش را درمقابل دو پیاده قربانی کند، و ثانیاً نباید اجازه دهد تا آنها بلوکه شوند، به عنوان مثال، با ♔c4 1.b4+. اما با تدارک روش‌مند، برد دشوار نیست:

1.♔b2

به منظور پیشروی پیاده‌ها، بهترین مکان شاه در a3 است، در حالی که اسب از c4 مراقبت می‌کند.

1. ... ♗g8

2.♘c2 ♗f7

یا اینکه 2. ... ♔d5 3.c4+ و 4.♔c3 می‌برد.

3.♘e3 ♗g8

4.♔a3 ♗f7

درحالی که سفید در تدارک ادامهٔ پیشروی پیاده است، به ناگزیر سیاه غیرفعال باقی می‌ماند.

5.b4+ ♔b5

6.c4+!

مهره‌های سیاه، عقب رانده می‌شوند، زیرا آخر بازی پیاده پس از

6. ... ♗×c4 7.♘×c4 ♔×c4 8.♔a4

بازنده محسوب می‌شود.

6. ... ♔b6

7.♔b3

7.♘d5+ هم خوب بود، اما حرکت متن، منطقی‌ترین است. شاه به d4 منتقل می‌شود، تا از پیشروی پیادهٔ c حمایت کند.

7. ... ♗e6

8.♔c3 ♗f7

9.♔d4 ♗e8

از سیاه کاری جز انتظار ساخته نیست.

10.♘d5+ ♔c6

11.b5+

روش‌مندترین طرح 11.♘c3 و سپس 12.c5 و 13.b5+ است، اما حرکت متن بازی را اندکی سریعتر به پایان می‌رساند.

11. ... ♔b7

12.♔c5 ♗f7

13.♔b4 ♗e6

14.♘e7 ♗g4

15.c5 ♗f3

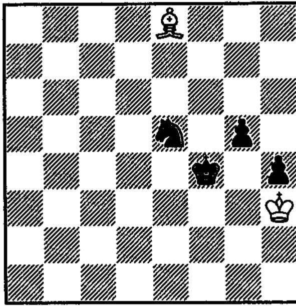
16.♔a5

می‌برد.

سیاه درمقابل تهدید 17.b6 و سپس 18.c6+ دفاعی ندارد و سفید به آسانی می‌برد.

اما اگر پیاده‌ها بی‌هنگام جلو رانده شوند و بعضاً بلوکه شوند، اوضاع به مراتب بغرنجتر می‌شود. نمودار ۲۷۸، نمونه‌ای جالب و آموزنده از این دست را پیش روی ما قرار می‌دهد.

(۲۷۸)



ب. هورویتز ۱۸۸۰

تقریباً یک قرن است که این پوزیسیون را به عنوان یک مساوی غیرمعمول می‌شناسند. طراح آن در تحلیل اولیه‌اش چند اشتباه داشت، اما با این وجود بعدها تحلیلگران، ثابت کردند که سفید با بهترین دفاع می‌تواند مساوی کند. واریاسیون‌های زیر بسیار آموزنده‌اند، و نشان‌دهندهٔ امکانات تدافعی در چنین پوزیسیون‌هایی هستند:

1.♗b5!

تنها حرکت. حرکت‌های شاه به پیادهٔ g امکان پیشروی می‌دهند، همچنین با

1.♗h5 ♘f3! پوزیسیون وضع اکراهی ایجاد می‌شود، در حالی که 1.♗a4 درمقابل

1. ...g4+ 2.♔×h4 ♘f3+ 3.♔h5 g3

و 4. ...g2 که به برد می‌رسد، ناکام می‌ماند.

1. ... ♘g4

بهترین راه. درصورت

1. ...g4+ 2.♔×h4 ♘f3+ 3.♔h5 g3

سفید

4.♗f1 ♔e3 5.♔g4 ♔f2 6.♗h3!

(اگر

6.♔h3? ♘e1! 7.♔g4 ♘g2 8.♔h3 ♘e3

خوب نیست و سیاه می‌برد)

6. ... ♘g1 7.♗ f1!

بازی می‌کند و سیاه قادر به بهبود وضعیت نیست.

اگر سیاه ممکنهٔ 1. ... ♘g6 را با تهدید 2. ... g4+ تدارک ببیند تا 2. ♗d7? را با

2. ... ♔f3! 3. ♗c6+ ♔f2 4. ♔g4 ♘e5+

پاسخ گوید، به پوزیسیون برنده‌ای از شاخهٔ اصلی می‌رسیم، ولی سفید با

2. ♗e2! ♔e3 3. ♗a6!

جواب می‌دهد، مثلاً 3. ... ♔f2 یا

3. ... ♔f3 4. ♗b7+ ♔f2 5. ♔g4

4. ♔g4 ♘e5+ 5. ♔×g5!

اما ادامهٔ

5. ♔h3 g4+! 6. ♔×h4 g3 7. ♗f1 ♘f3+ 8. ♔h3 ♘e1!

همان‌گونه که در بالا نشان داده شد به برد می‌رسد.

یا اینکه 5. ... ♔g3

5. ...h3 6. ♔f4 h2 7. ♗b7 ♘d3+ 8. ♔g4 ♘e1 9. ♔h3

مساوی می‌کند، 6. ♗c8 و سفید با آسودگی مساوی می‌کند.

سرانجام باید متذکر شویم که پس از

1. ... ♘f3 2. ♗d7 ♘d4

(تهدید 3. ... ♘f5 است)

3. ♗g4 ♘f5 4. ♗e2

سیاه به چیزی دست پیدا نمی‌کند و پس از

1. ... ♔f3 2. ♗a6

فیل سفید بار دیگر در خانه‌های درست قرار می‌گیرد.

2. ♗a6!

بار دیگر تنها حرکت برای مساوی. فیل با امکان حرکت به c8 و b7 باید آمادهٔ جلوگیری از پیشروی پیاده‌ها باشد و تا حد ممکن از جناح شاه دور، تا از چنگال‌های اسب درامان بماند. هورویتز گمان می‌کرد که در اینجا حرکت صحیح 2. ♗d7 است، اما بعدها کارشتت نشان داد که سیاه بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد:

2. ... ♘f2+ 3. ♔g2 ♘d3! 4. ♔h3

یا اینکه

4. ♗b5 ♔e3 5. ♔h3 ♘f2+

و 6. ... g4 می‌برد.

4. ... ♔f3! 5. ♗c6+

یا

5. ♗g4+ ♔f2 6. ♗c8 ♘f4+

که هم

7. ♔g4 h3 8. ♔×g5 h2 9. ♗b7 ♘g2

و هم

7. ♔h2 ♔f3 8. ♗b7+ ♔g4

به برد سیاه می‌انجامد.

5. ... ♔f2 6. ♔g4 ♘e5+ 7. ♔×g5 ♔g3!

ادامهٔ

7. ...h3? 8. ♔h4 h2 9. ♔h3

مساوی می‌شود.

8. ♗g2! ♘g4 9. ♔h5 ♘e3 10. ♗h1 h3 11. ♔g5 h2

می‌برد. قطعه‌ای از یک تحلیل جالب که بعداً هم امکان وقوع پیدا می‌کند.

2. ... ♘f2+

3. ♔g2 ♔e3

4. ♗c8!

این حرکت برای جلوگیری از 4. ... g4 و

5. ♗×g4! ♘×g4 6. ♔h3

مساوی انجام شد.

4. ... ♘d3

5. ♔h3 ♘f4+

در صورت

5. ... ♔f3 6. ♗b7+ ♔f2 7. ♔g4

و پس از

7. ... ♘e5+ 8.♔×g5 ♔g3

نمی‌توان بـه فیل حـمله کرد، بـنابرایـن سـفید بـا 9.♗c8 به راحتی مساوی می‌کند.

6.♔g4 h3

7.♔g3

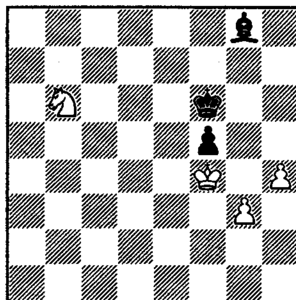
ساده‌ترین ادامه، گرچه

7.♔×g5 h2 8.♗b7! و 9.♔g4

هم قابل بازی بود. اکنون سیاه قادر به تقویت بیشتر پـوزیسیونش نـیست، زیـرا سـفید فـیلش را در قـطر h3-c8 نگه می‌دارد و درصورتی که شاه سیاه کنترل f4 یـــا f3 را ازدست بـدهد پـیادهٔ h را مـی‌گیرد. پوزیسیون مساوی است.

با بودن پیاده‌های منفرد، درصورتی که نتوان بـه شکل مؤثری آنها را بلوکه کرد یا یکی از آنها را گرفت، سفید می‌برد، امّا در اینجا هم اگـر یکـی از پـیاده‌ها، پیادهٔ رخ باشد، دشواریهای تکنیکی عظیمی به وجود می‌آید. به جای پرداختن به چنین پوزیسیون‌هایی، با یک مثال درمـورد اسب و دو پـیاده درمـقابل فـیل و پیاده به بحثمان خاتمه می‌دهیم.

(۲۷۹)



همهٔ پیاده‌ها در یک جناح هستند و سـفید یک پــــیادهٔ رونـــدهٔ حـــمایت‌شده دارد. در چــنین آخربازی‌هایی، اگر به جای اسب، فیل داشته باشیم به پـیروزی نـمی‌رسیم، امـا اسب، بـرتری مشخصی به سفید می‌بخشد. دلیل عمده آن است که فـیل فـقط خانه‌هایی از یک رنگ را کنترل می‌کند، در حالی کـه اسب می‌تواند به تمام خانه‌ها حمله کـند. بـه عـنوان مثال، در این نمودار، فیل نمی‌تواند شاه سـفید را، از پوزیسیون مسلطش دور کـند، در حـالی کـه اسب بـا تغییر پا می‌تواند به خانه‌های رنگ دیگر برود و برای مدافع مشکل ایجاد کند.

بدیهی است که به نفع دارندهٔ اسب است که همهٔ پیاده‌ها در یک جناح باشند. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ سیاه به جای b5 در f5 بود، سیاه به آسانی مسـاوی می‌کرد، زیرا یکی از مهره‌های سفید ملزم به کنترل آن می‌شد و شاه و فیل سیاه، دو پیادهٔ سفید را از حرکت بازمی‌داشتند.

پــــوزیسیون نـــمودار، واریـــاسیونی از بـــازی رامـــانوفسکی ـ ورلیـــنسکی در ســـال ۱۹۲۵، است و تحلیل آموزندهٔ زیر ازکارهای استاد بزرگ آورباخ بـه شمار می‌رود:

1.♘d7+

سفید برای برد، باید با روش درست به بازی ادامه دهد. بدیهی است که شاهش باید از طریق e5 یا g5 پیشروی کند، که این به مفهوم راندن شاه سیاه از f6 است به قسمتی که نتواند سریعاً به این خانه بازگردد. برای مهیّاکردن این کار، سفید باید h5 بازی کند، اما با انجام فوری این حرکت، سیاه امکـان مـی‌یابد تـا بـا 1. ... ♗e6! پس از حـرکت اسب، پـیادهٔ h را بـا 2. ... ♗f7 بگـــیرد. سـفید نـخست بـه تـقویت پوزیسیون اسبش می‌پردازد.

1. ...♔e6

درصـــــورت 1. ... ♔g6 2.h5+! ســـفید بلافاصله پیاده می‌گیرد.

2.♘c5+ ♔f6

3.h5! ♗h7!

بهترین دفاع. سیاه نـمی‌تواند از کـیش d7 اسب

جلوگیری کند، و درصورت

3. ... ♗f7(a2) 4.♘d7+ ♔e6 5.h6!

می‌برد، یا در همین ادامه

4. ... ♔e7 5.h6 ♗g8 6.♔×f5! ♗h7+ 7.♔g5 ♔×d7 8.♔f6

می‌برد.

توجه داشته باشید که پس از حرکت متن، اگر نوبت حرکت با سیاه بود می‌باخت، مثلاً،

4. ... ♗g8 5.♘d7+ ♔e7 (5. ... ♔e6 6.h6! ♔×d7 7.♔×f5 ♔e7 8.♔g6)
6.♔×f5 ♗h7+ 7.♔g5 ♔×d7 8.♔f6!

می‌برد، زیرا نمی‌توان پیاده‌ها را متوقف کرد. اما، همان‌گونه که می‌دانیم، اسب تمپ نمی‌دهد و 4.h6 به شاه سیاه امکان استفاده از g6 را می‌دهد. بنابراین تمهیداتی لازم است.

4.♘d7+ ♔e7

5.♘e5 ♔f6

یا اینکه

5. ... ♔e6 6.♘f3 ♔f6 7.♘d4

پیاده می‌گیرد.

6.h6!

اکنون که اسب یک پایگاه مرکزی قوی دارد، این پیشروی پیاده، قاطع است، زیرا سیاه در وضع اکراهی قرار دارد. آورباخ خاطرنشان می‌کند که

6.♘f3 ♗g8 7.♘h4

درمقابل

7. ... ♗e6! 8.h6 ♗c8!

ناکام می‌ماند، اما ادامهٔ

7. ... ♗f7? 8.h6 ♗e6 9.h7 ♔g7 10.♘g6! ♔×h7 11.♘f8+ و 12.♘×e6

به برد سفید می‌انجامد.

6. ... ♗g8

یا اینکه

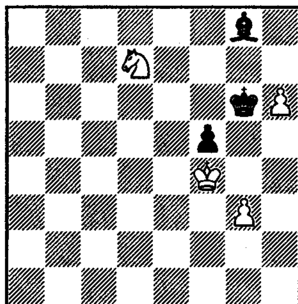
6. ... ♔e6 7.♘f3 ♔f6 8.♘d4

پیاده می‌گیرد.*

حرکت متن به یک پایان زیبا منتهی می‌شود.

7.♘d7+ ♔g6

(۲۸۰)



همان‌گونه که در تفسیرمان بر سوّمین حرکت سیاه دیدیم، در صورت 7. ... ♔e6 8.h7 یا 7... ♔e7 8.♔×f5 سفید می‌برد.

8.h7!

این حرکت شگفت‌انگیز بلافاصله به برد می‌رسد، زیرا گرفتن پیاده توسط هر یک از مهره‌ها منجر به چنگال اسب، تعویض مهره‌ها و ایجاد یک آخر بازی برندهٔ پیاده می‌شود.

با این مثال به بحث تئوریکمان درمورد آخر بازی فیل خاتمه می‌بخشیم. دیدیم که در بسیاری از حالت‌ها، تعیین قواعد کلّی ناممکن است. بهتر است خواننده با شناخت پوزیسیون‌های کلیدی معیّن تحلیل خود را بر آنها استوار کند. اکنون منتخبی از آخربازی‌های عملی به منظور نشان دادن نحوه کاربرد این قواعد ارائه می‌شود.

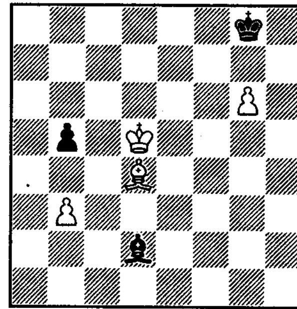
---

* زیرنویس 8.♘d4 به مساوی می‌انجامد ولی سفید با 8.♘h4 پیاده می‌گیرد و می‌برد. مترجم

مثال‌های عملی

ممکن است تصور شود که پوزیسیون‌های پایه ارزش عملی چندانی ندارند زیرا به ندرت در بازی‌ها ایجاد می‌شوند. این دلیل، اشتباه است، اگرچه بسیاری از آخربازی‌ها هرگز به این مرحله کشیده نمی‌شوند، ولی این پوزیسیون‌های پایه بخش اساسی هر تحلیل محسوب می‌شوند و شطرنجبازان باید قبل از پرداختن به آخربازی‌های پیچیده‌تر، آنها را کاملاً فراگیرند. مثال بعدی، نشان می‌دهد که حتی استادان متقدّم را هم از این جهت نباید مورد ملامت قرار داد.

(۲۸۱)



کاپابلانکا ـ یانوفسکی ۱۹۱۶

این صحنه در بازی کاپابلانکا ـ یانوفسکی، نیویورک، ۱۹۱۶، ایجاد شد. سفید یک پیادهٔ اضافه دارد اما با مشکلات زیادی در تبدیل این برتری به برد مواجه است. پیادهٔ g را نمی‌توان وزیر کرد، بنابراین سفید باید در بهترین حالت توجه خود را به گرفتن پیادهٔ سیاه معطوف کند. سیاه نمی‌تواند از این پیاده محافظت کند، اما می‌تواند فیل سفید را مجبور به رها ساختن قطر a1-h8 کند، که در آن هنگام ♔g7 امکان‌پذیر می‌شود. آنگاه یک آخر بازی فیل ایجاد می‌شود که سفید در آن سعی در پیش‌راندن پیادهٔ b خواهد داشت.

در این حالت پوزیسیون‌های پایهٔ ما آشکار می‌شوند. باید به عقب برگردیم و در این اندیشه باشیم که کدام یک از پوزیسیون‌ها، در آخر بازی فیل با یک پیادهٔ اسب به برد می‌رسیدند یا مساوی می‌شدند! در تفسیرمان بر نمودار ۲۴۶ منطقه‌ای را که پیاده باید در آن قرار گیرد تا سیاه با فیل‌های سیاه‌رو مساوی کند مشخّص کردیم. یعنی آنکه پیاده قبل از رسیدن به b6 باید متوقّف شود. این همه، در درک تحلیل زیر به ما کمک می‌کند:

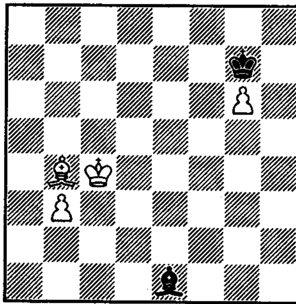
1.♔e4

یک مانور انتظاری تیپیک، که عملاً به منظور اشتباه انداختن سیاه طرحریزی شده است. کاپابلانکا بی‌تردید می‌دانست که شانس‌های بردش در

1.♔c5 b4 2.♔c4 ♗e1 3.♗c5 ♔g7
4.♗×b4

(نمودار ۲۸۲) قرار دارد اما او بلافاصله دست به اقدام نمی‌زند. نخست منتظر است ببیند آیا سیاه درست دفاع می‌کند یا خیر؛ فقط در این هنگام به طرح اصلی خود بازمی‌گردد.

(۲۸۲)
حرکت سیاه



کاپابلانکا ـ یانوفسکی ۱۹۱۶
(واریاسیون بازی)

اکنون ببینیم اگر سفید بلافاصله اقدام به گرفتن پیاده کند چه می‌شود. ما تحلیل آورباخ را دنبال می‌کنیم. پس از 4.♗×b4 سیاه سه حرکت با فیل دارد که سه واریاسیون متفاوت ایجاد می‌شود:

۱) ?4... ♗h4 پس از

5.♗c3+ ♔×g6 6.b4 ♔f7

به طرز شگفت‌آوری به باخت می‌رسد، شاه سیاه باید به کمک بیاید، و

6. ... ♔f5 7.♔d5 ♔f4 8.b5 ♗d8
9.♗e5+ ♔e3 10.♔c6

و 11.♗c7 به برد سفید می‌انجامد **7.b5 ♗d8** پیاده باید قبل‌از رسیدن به b6 متوقف شود، درصورت

7. ... ♔e6 8.b6 ♔d7 9.♔b5 ♗g3
10.♔a6

سفید می‌برد.

8.♔d5 ♔e8 9.♔c6

و دفاعی درمقابل تهدید **10.♗e5** و **11.♗c7** وجود ندارد.

۲) بهترین دفاع **4. ... ♗g3!** است.

5.♗c3+ ♔xg6 6.b4 ♔f7 7.b5
♗c7! 8.♔d5 ♔e7 9.♔c6 ♔d8

اکنون تفاوت دو واریاسیون مشاهده می‌شود، در واریاسیون اوّل فیل سیاه، شاه همرنگش را بلوکه کرده بود. **10.♔b7** وگرنه 10. ... ♔c8 بلافاصله به تساوی می‌انجامد.

10. ... ♔d7 11.♗d4 ♗d8 12.♗b6
♗g5 13.♗a5 ♗e3 14.♔a6 ♔c8
15.♗b6 ♗g5 16.♗d4 ♗d8 17.♗c3
♗c7

و سفید توفیقی حاصل نمی‌کند زیرا **18.♗a5 ♗xa5** یک آخر بازی پیادهٔ مساوی ایجاد می‌کند.

۳) **4. ... ♗f2** از 4. ... ♗g3 ضعیفتر است امّا قابل بازی است.

5.♗c3+ ♔xg6 6.b4 ♔f7 7.♗d4
♗g3 8.b5 ♗c7! 9.♔d5 ♔e7
10.♔c6 ♔d8!

و پس از **11.♗b6 ♔c8!** پات، سیاه را نجات می‌دهد.

1. ...b4

2.♗e3 ♗c3

3.♔d3 ♗e1

4.♗d2 ♗f2

در صورت تعویض، آخر بازی پیاده به وضوح بازنده است، درحالیکه ادامهٔ

5.♗xb4 ♔g7 6.♗c3+ ♔xg6 7.b4
♔f5 8.♗d4 ♗g3

به سفید شانس برد نمی‌دهد. بنابراین کاپابلانکا طرح دیگری را پی می‌گیرد.

5.♔e4 ♗c5?

یک موفقیت برای سیاست ترفندآمیز و انتظاری سفید! این حرکت یک تمپ سرنوشت‌ساز به سفید می‌دهد. تهدید سفید 6.♗xb4 بود، اما سیاه می‌توانست با 5. ... ♔g7 مانع شود و فقط درصورت 6.♔f5 به 6. ... ♗c5 متوسل شود. در اینجا کاپابلانکا باید پس از دورکردن شاه سیاه از پیادهٔ g به طرح اوّلیه می‌پرداخت (تفسیر حرکت اوّل را ملاحظه کنید).

6.♔d5!

سفید مهمترین تمپی راکه در شاخهٔ

6. ... ♗f2 7.♗xb4 ♔g7 8.♗c3+
♔xg6 9.b4 ♔f7

نشان داده شد، می‌گیرد چون در این حالت شاه سیاه خیلی دیر وارد صحنه می‌شود، مثلاً

10.♗d4 ♗g3

(یا اینکه

10. ... ♗e1 11.b5 ♗a5 12.♔c6
♔e8 13.♗f6! ♔f7 14.♗e5

والخ).

11.b5 ♗c7 12.♔c6 ♗a5 13.♗e5

و 14.♗c7 به راحتی می‌برد.

6. ... ♗e7

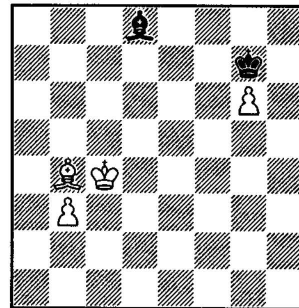
تنها شانس، زیرا 6. ... ♗f8 پس از

7.♔c4 ♔g7 8.♗xb4

به تعویض فیل‌ها منجر می‌شود.

7.♔c4 ♔g7
8.♗×b4 ♗d8

(۲۸۳)



کاپابلانکا ـ یانوفسکی ۱۹۱۶

یانوفسکی بهترین حرکت را انجام می‌دهد، اما فیلش به قطر غلط رانده شده است.

به عنوان مثال: در صورت

8. ... ♗h4 9.♗c3+ ♔×g6 10.b4

ما به واریاسیون برندهٔ ۱ که در تفسیرمان بر حرکت اول ارائه کردیم می‌رسیم.

9.♗c3+?

آورباخ، در تحلیل ظریف زیر نشان می‌دهد که این حرکت طبیعی، شانس برد را ازبین می‌برد، اگر به نمودارهای ۲۴۱ و ۲۴۲ برگردیم علت را می‌توانیم دریابیم. در آنجا دیدیم که فیل به تنهایی نمی‌تواند با پیاده مقابله کند، وکمک شاه ضروری است. همچنین در نمودار ۲۴۲ دیدیم که شاه سیاه نباید ازکنار از فیل حمایت کند بلکه باید از پشت دست به حمایت بزند. در حالت فعلی، یعنی با بودن شاه سفید در c6، شاه سیاه باید به موقع به c4 برسد، و با بودن شاه سفید در a6، شاه سیاه باید a4 را اشغال کند. حرکت کاپابلانکا شاه سیاه را از رسیدن به c4 باز نمی‌دارد. اگر او پوزیسیون‌های پایه را به خاطر داشت می‌توانست حرکت صحیح **9.♗d2!** را که به دو واریاسیون منتهی می‌شود، پیدا کند:

۱) **9. ... ♔×g6 10.b4 ♔f5** 10. ... ♔f7 11.♔d5 ♔e8 12.♔e6 والخ.

11.♔d5 ♔g4

نکته در اینجاست؛ شاه سیاه در این واریاسیون نمی‌تواند به f4 برود.

12.b5 ♔f3 13.♔c6 ♔e4

یا اینکه

13. ... ♔e2 14.♗f4 و 15.♗c7

می‌برد، **14.♔b7!**، وگرنه شاه سیاه به موقع به c4 می‌رسد، درحالی که اکنون a4 خیلی دور است.

14. ... ♔d3 15.♗e1 ♔c4 16.♔a6

و دفاعی درمقابل تهدید **17.♗a5** و **18.b6** وجود ندارد.

۲) **9. ... ♗e7**

این حرکت برای متوقف کردن پیادهٔ سفید انجام می‌شود.

10.♗e3 ♔×g6 11.♗c5 ♗d8 12.b4 ♔f5 13.♔d5 ♔f4 14.b5

و شاه سیاه خیلی دیر وارد می‌شود.

9. ... ♔×g6
10.b4 ♔f5
11.♔d5

در این پوزیسیون، یانوفسکی تسلیم شد، واقعه‌ای که بارها در مسابقات بین‌المللی شطرنج صورت می‌گیرد! اما همان‌گونه که استاد بزرگ آورباخ نشان داده، سیاه می‌تواند به طریق آموزندهٔ زیر مساوی کند.

11. ... ♔f4!

این حرکت در نگاه اول بی‌معنی به نظر می‌رسد، اما پوزیسیون‌های پایه به ما می‌آموزد که شاه باید رهسپار c4 شود! باورنکردنی به نظر می‌آید، ولی شاه به موقع به آنجا می‌رسد.

12.♗d4

آخرین تلاش. پیشتر در نمودار ۲۴۲ دیدیم که

بازی پس از

12.b5 ♔e3 13.♗e5 ♔d3 14.♔c6 ♔c4

مساوی می‌شود.

12. ... ♔f3

13.b5

یا اینکه

13.♗c5 ♔e2 14.♔c6 ♔d3 15.♔d7 ♗h4 16.b5 ♔c4 17.♔c6

مساوی می‌شود.

13. ... ♔e2!

مسیر مورب، به اندازهٔ مسیر افقی کوتاه است.

14.♔c6 ♔d3

15.♗b6 ♗g5

16.♔b7

هنوز تلاش ادامه دارد. شاه عازم a6 است تا بتواند مانور ♗f2-e1-a5 را به اجرا بگذارد. درصورت

16.♗c7 ♗e3 17.♗d6 ♔c4!

مساوی حتمی است.

16. ... ♔c4

17.♔a6 ♔b3!

شاه باید به a4 برسد! خواننده می‌تواند به خوبی دریابد که درمقابل 18.♗f2 دفاع دیگری وجود ندارد.

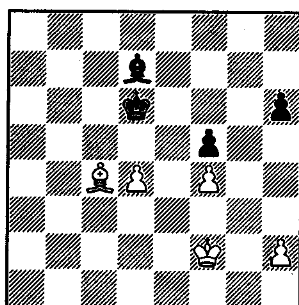
18.♗f2 ♗d8

19.♗e1 ♔a4!

و سفر دور و دراز شاه سیاه، موفقیت‌بار بود. سفید پیشرفتی ندارد. بنابراین بازی مساوی است. این مثال آموزنده، دلیل دیگری بر اثبات این مدّعاست که ادارهٔ آخربازی نیازمند بیشترین دقت است.

اکنون به بررسی یک پوزیسیون می‌پردازیم که در آن سفید باز یک پیادهٔ اضافه دارد، اما تمام بازی در جناح شاه جریان می‌یابد.

(۲۸۴)



کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

پوزیسیون برگرفته از بازی کرس - لیلینتال، در تالین به سال ۱۹۴۵ است.

می‌دانیم که قدرت فیل‌ها هنگامی که میدان عملیات محدود باشد کم می‌شود، بنابراین سفید به رغم پیادهٔ اضافی، از شانس‌های اندکی برخوردار است. پیداست که پیادهٔ d به شکل مؤثری بلوکه شده است، بنابراین تنها شانس سفید نفوذ با شاه از پایین ستون h است. اما از آنجا که تنها چند خانه در اختیار شاه قرار می‌گیرد این مانور چشم‌اندازهای اندکی برای موفقیت عرضه می‌کند.

1.♔g3 ♗e8

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به h5 را بدهد، زیرا در این حالت شاه خودی به g7 میخکوب می‌شود و پیادهٔ d سفید آزاد می‌ماند.

2.♔h4 ♔c6

3.♗e6!

برای هرگونه پیشروی، فیل سفید باید به h5 برسد، اما اگر بلافاصله

3.♗e2 ♔d5 4.♗h5 ♗b5 5.♗f7+ ♔×d4 6.♔h5 ♔e4

بازی شود، سیاه مساوی می‌کند. نخست باید فیل سیاه به g6 رانده شود.

3. ... ♗g6

در نگاه اول، به نظر می‌رسد که 3. ... ♔d6 4.♗×f5 ♔d5 ساده‌ترین دفاع است، زیرا نه ادامهٔ

5.♗h7 ♔×d4 6.f5 ♔e5 7.♗g6 ♗d7

چیزی نصیب سفید می‌کند و نه ادامهٔ

5.♗g4 ♔×d4 6.♗h5 ♗c6 7.♗g6 ♗f3 8.♗f5 ♔e3

امّا

5.♔g4 ♔×d4 6.♗c2

و 7.♔f5 مشکلاتی برای سیاه ایجاد می‌کند.

در چنین آخر بازی‌هایی، مشکل سیاه وجود چند ادامه است که هیچ یک بی‌درنگ به باخت نمی‌رسد، اما هیچ کدام هم یک مساوی روشن ارائه نمی‌کند. تجربه نشان می‌دهد که در چنین موقعیت‌هایی، امکان اشتباه زیاد است، و مثال ما دلیل اثبات این امر.

4.♗b3 ♔d6

5.♗d1 ♔e7

هم اینک سیاه، امکان دفاع ساده‌تر با

5. ... ♗e8! 6.♗h5 ♗b5

را ازدست می‌دهد، با ایدهٔ زیرکانهٔ **7.♗g6** یا 7.♗f7 ♗e2 و غیره.

7. ... ♔d5 8.♔h5

یا اینکه

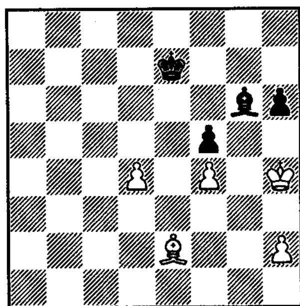
8.♗×f5 ♔×d4 9.♔h5 ♔e3

8. ... ♔e4! 9.♔×h6 ، ♔×f4 10.h4 ♗e2!

و مشکل بتوان بردی برای سفید پیدا کرد. اما همان‌گونه که در بالا گفته شد، انتخاب بهترین از بین چند ادامهٔ خوش‌ظاهر به هیچ‌وجه آسان نیست.

6.♗e2!

(۲۸۵)
حرکت سیاه



کرس ـ لیلینتال ۱۹۴۵

حرکت منطقی سفید 6.♗h5 بود که به شاخهٔ اصلی واریاسیون تبدیل می‌شد، اما همان‌گونه که در بازی کاپابلانکا ـ یانوفسکی مشاهده شد، گهگاه بهتر است قبل از پرداختن به طرح اصلی، زمینه‌چینی کرد. البتّه، فرض بر این است که خطری دربین نباشد و حریف شما امکان اشتباه کردن داشته باشد. حرکت انتظاری 6.♗e2!، سیاه را ملزم می‌کند تا با دقّت زیاد دفاع کند و لیلینتال از پس اوضاع برمی‌آید.

6. ... ♔f8!

تنها دفاع درست. شاه سیاه از دو خانهٔ حساس e8 و f7 حفاظت می‌کند، که اهمیت هر یک از آنها در ادامهٔ زیر مشهود است:

6. ... ♔f6(d6) 7.♗h5 ♗h7 8.♗e8 ♔e7 9.♔h5! ♔×e8 10.♔×h6 ♗g8 11.♔g6

و سفید پیادهٔ دیگر را می‌گیرد، ادامهٔ

11. ... ♗e6 12.♔f6 ♗c8 13.h4

حتی برای سیاه بدتر است. سفید با سه پیاده درمقابل یک فیل شانس‌های خوبی دارد. جالب آنکه سیاه اگر فیلش را از قطر h7-g6 دور کند هم می‌بازد، مثلاً

6. ... ♗f7 7.♗h5 ♗e6 8.♗g6 ♔f6 9.♔h5 ♔g7 10.h3 ♗c8 11.d5

سفید می‌برد.

7.♗h5 ♗h7

8.♔h3

امکان هرگونه پیشروی دشوار است. فیل خانه‌ای در قطر h5-e8 ندارد، و اگر عقب بنشیند، سیاه ♗g6 ... بازی می‌کند. تنها شانس باقیمانده، انجام d5 برای دورکردن شاه سیاه از خانه‌های حساس قطر است. اما d5 فوری زودرس است و پس از ♔e7 ... .8، سفید در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. به همین دلیل است که سفید نخست با شاهش مثلث می‌سازد، تا هنگامی که d5 بازی می‌شود شاه سیاه در e7 باشد.

8. ...♔e7

9.♔g3 ♔f8

همان‌گونه که پیشتر دیدیم، ♔d6 ... .9 درمقابل ادامهٔ

10.♔h4 ♔d5? 11.♗f7+ ♔×d4 12.♔h5

با دادن فیل بازنده می‌شود.

10.♔h4 ♔e7

11.♗d1

چند حرکت بعدی سفید فقط برای کنترل وقت بازی انجام شدند. در وضعیت تغییری حاصل نمی‌شود.

11. ...♗g6

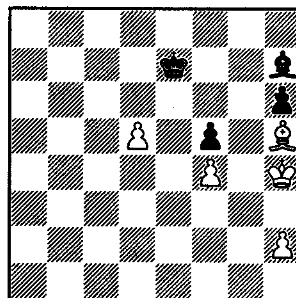
12.♗e2 ♔f8

13.♗f3 ♔e7

14.♗h5 ♗h7

15.d5!

(۲۸۶)
حرکت سیاه



کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

سرانجام سفید کارت برنده‌اش را رو می‌کند.

15. ...♗g8?

و سیاه فوراً یک اشتباه قاطع می‌کند، که پس از آن بازی بازنده می‌شود. او می‌توانست با **!15. ... ♔d6** و ممکنه‌های زیر مساوی کند:

۱) 16.♗e8 ♔e7!

(ادامهٔ

16. ...♔×d5? 17.♔h5 ♔e4 18.♔×h6 ♔×f4 19.h4

و h5 می‌برد)

17.♔h5 (تنها شانس) 17. ...♔×e8 18.♔×h6 ♗g8 19.d6 ♔d7 20.h4 ♗f7

مساوی می‌شود.

۲) 16.♗f7 ♔e7 17.♔h5

(پس از

17.♗e6 ♗g6 18.♔g3 ♔d6 19.♔f2

سیاه می‌تواند با آرامش

19. ...♗e8 20.♗×f5 ♔×d5

بازی کند که یک مساوی روشن را به دنبال دارد)

17. ...♔×f7 18.♔×h6 ♗g8 19.d6 ♔f6

مساوی می‌شود.

16.♗g6 ♗×d5

یا اینکه

16. ...♔f6 17.♔h5 ♔g7 18.d6 ♗e6 19.♗e8

می‌برد.

17.♔h5! ♔f6

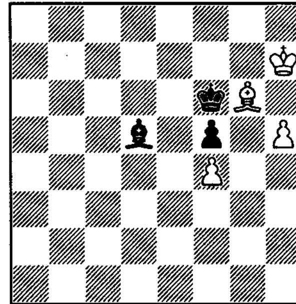
18.♔×h6 ♗e6

سفید پیشرفت مشخّصی داشته ولی هنوز به دلیل آنکه شاهش سر راه پیادهٔ نیرومند h قرار دارد،

مشکلاتی پیش‌رو دارد. تمام قضیه به گریختن شاه از ستون h بستگی دارد. ظاهراً به دلیل کنترل خانهٔ خروجی g8 توسط فیل سیاه، این کار ممکن نیست، اما یک ترکیب کوچک به کمکش می‌آید.

19.♔h7 ♗d5
20.h4 ♗c4
21.h5 ♗d5

(۲۸۷)



کرس ـ لیلینتال ۱۹۴۵

سیاه می‌توانست برای جلوگیری از 22.♗e8
21. ...♗b5 کند که در آن هنگام سفید با 22.h6
(اما ادامهٔ

22.♔g8 ♗c4+ 23.♔f8? ♗f7!
24.♗×f7

منجر به پات می‌شود)

22. ...♗d7 23.♗h5 ♗e6 24.♗e8

همانند بازی اصلی ادامه می‌داد.

22.♗e8!

سفید باید مراقب باشد تا برد را ازدست ندهد. پس از 22.h6? ♗f7! سیاه مساوی می‌کند، اما پس از تلاش دیگر برای برد با **22.♔h8** به قصد ♗h7-g8، بازی بسیار ظریفتر می‌شود.
سیاه با **22. ...♗c6! 23.♗h7** دفاع می‌کند، ما قبلاً نکتهٔ تدافعی ادامهٔ

23.♔g8 ♗d5+ 24.♔f8? ♗f7!

را دیدیم، اما هنوز سفید می‌تواند با 23.♔h7 به بازی اصلی برگردد.

23. ...♗e8! 24.h6 ♗f7!

یا اینکه 24. ...♗g6 25.♗g8 ♗e8
همانند ادامهٔ زیر، یا در اینجا

25.♗×g6 ♔×g6 26.♔g8 ♔×h6
27.♔f7 ♔h7! 28.♔f6 ♔g8

قابل بازی است.

25.♗g8 ♗e8! 26.♗c4

اگر 26.h7 ♗f7 یا 26.♔h7 ♗g6+،

26. ...♔g6 27.h7 ♗f7 28.♗d3 ♗e6!

و شاه سفید در این واریاسیون جالب، به حبس دائم گرفتار می‌آید.

22. ...♗e6

حرکت انتظاری 22. ...♗c4، مقاومت اندک طولانی‌تری را درپی دارد، اما در آن هنگام طرح سادهٔ برد چنین است:

23.♗d7 ♗b3 24.h6 ♗f7

(تهدید 25.♗×f5! ♔×f5 26.♔g7 بود و درصورت 24. ...♗c2 25.♗e6! می‌برد)

25.♗c8 ♗g6+

(اگر 25. ...♗e8 یا 25. ...♗h5 26.♔g8 می‌برد)

26.♔g8 ♗f7+ 27.♔f8 ♗g6
28.♗d7 ♗h7 29.♗e8 ♗g6

و اینک سفید هم با

30.♗×g6 ♔×g6 31.♔e7

یا

30.♗f7 ♗h7 31.♗g8

می‌برد.

23.h6 ♗f7

یا

23. ...♗d5 24.♗d7 ♗f7 25.♗c8

می‌برد.

24.♗d7! ♗c4

25.♗×f5!

نکتهٔ اصلی! سیاه نمی‌تواند ♔×f5 ... .25 را به دلیل ♔g7 .26 و سپس 27.h7 بازی کند، و اینک با دو پیاده کمتر بازنده است.

25. ...♔f7

26.♗d7 ♗d3+

27.f5 ♔f8

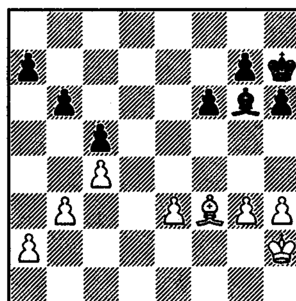
سیاه به ♔g8 28.♔g6? و سپس ♗×f5 ... .29 امید بسته است که با بودن پیادهٔ «ناهمخوان» رخ، مساوی می‌شود.

28.♗e6 1-0

در دو مثال آخر مشکلات ناشی از ناچیز بودن قوا بر صفحه یا قرار گرفتن تمام قوا در یک جناح، نشان داده شد. به طور کلّی، با بودن فیل‌های همرنگ، پیادهٔ اضافی، تضمین‌کنندهٔ پیروزی است.

اما ممکن است ما از نوعی برتری پوزیسیونی برخوردار باشیم که اهمیت آن غالباً چندان کمتر از قوای اضافی نیست. چنین برتری‌هایی همانند پوزیسیون بهتر پیاده، فیل یا شاه بهتر استقرار یافته، پیادهٔ روندهٔ نیرومند، پیاده‌ها یا خانه‌های ضعیف حریف، غالباً تأمین‌کنندهٔ برد هستند. در اینجا وقت کافی برای تشریح تمام این عناصر پوزیسیونی نیست، اما نمودار ۲۸۸ چند تایی از آنها را نشان می‌دهد.

(۲۸۸)
سیاه



اسمیسلوف ـ کرس ۱۹۵۱

این پوزیسیون، در بازی اسمیسلوف ـ کرس، ۱۹۵۱ شکل گرفت. هر دو طرف از قوای مساوی برخوردارند، اما سیاه چند برتری مهمّ پوزیسیونی دارد. نخست، پیاده‌های سفید در جناح وزیر، که به شکل بدی استقرار یافته‌اند همرنگ فیل هستند. این موضوع را بیشتر توضیح می‌دهیم: البته، اگرچه با فیل می‌توان از چنین پیاده‌هایی، آسانتر دفاع کرد، ولی نقص عمده آن است که همهٔ خانه‌های ناهمرنگ، شدیداً ضعیف می‌شوند. این امر امکان نفوذ به شاه حریف را می‌دهد که تنها می‌توان با شاه به مقابله با آن پرداخت. به همین دلیل معمولاً مصلحت آن است که پیاده‌ها را در خانه‌های ناهمرنگ با فیل خودی قرار دهیم.

دوماً، شاه سیاه می‌تواند به پایگاه رفیع e5 دست یابد تا از آنجا بتواند مرکز را کنترل کرده و پس از انجام g5... و f5-f4... از طریق d4 یا f4 نفوذ کند. از آنرو که سفید باید با فیل به دفاع از پیاده‌های جناح وزیر بپردازد، به زودی در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و ناگزیر به گشودن راه برای شاه سیاه خواهد بود.

اینک با تشریح طرح برد سیاه، راحت‌تر می‌توان ادامهٔ بازی را درک کرد:

1. ...♗b1

سیاه با حمله به پیادهٔ a، یک تمپ می‌گیرد.

2.a3 a5!

یک حرکت اساسی که برای همیشه از b4 جلوگیری می‌کند و تهدید گرفتن پیادهٔ b با ♗c2 ... .3 را دارد.

3.♗d1

الزام ناگزیر. فیل سفید برای دفاع از پیادهٔ b، بقیّهٔ بازی را در اینجا می‌ماند. از سوی دیگر، فیل سیاه، آزادانه در امتداد قطر h7-b1 حرکت می‌کند و در عین حال تهدید ♗c2 ... را دارد. به عبارت دیگر سفید عملاً با یک سوار کمتر بازی می‌کند. بنابراین به سختی

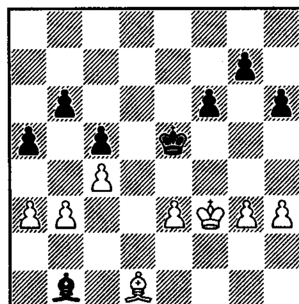
می‌تواند از یک وضع اکراهی در آینده جلوگیری کند.

3. ... ♔g6

4.♔g2 ♔f5

5.♔f3 ♔e5

(۲۸۹)



اسمیسلوف ـ کرس ۱۹۵۱

سیاه با این حرکت، کار خود را دشوارتر می‌کند. !5....g5 فوری از شانس متقابل سفید، h4، پیشگیری می‌کرد چون سیاه پس از تعویض پیاده و تدارک f5-f4... دست به حمله به پیادهٔ h، یا جناح وزیر می‌زد. همان‌گونه که خواهیم دید وجود پیاده‌ها در ستون h حائز اهمیت است.

6.a4

سفید از فرصت انجام !6.h4 و استقرار پیاده‌اش در یک خانهٔ سیاه که کار سیاه را بسیار دشوار می‌کرد غفلت می‌کند. دلیل درستی این حرکت آن است که اگر سیاه در این حالت g5... .6 بازی کند و سپس پیادهٔ f را به f4 ببرد تمام پیاده‌های جناح شاهش، تعویض می‌شوند و سفید شانس‌های خوبی برای مساوی پیدا می‌کند.

حال به جای تعویض پیاده‌های ستون h اگر سیاه 6... g5 7.hg fg بازی کند، آنگاه سفید با !8.g4 پیاده‌های جناح شاه را بلوکه می‌کند.

با این وجود اگر سیاه یک طرح منطقی را دنبال کند حتی **6.h4** هم برای مساوی کردن بازی کافی نخواهد بود. او **6. ... ♗d3** بازی می‌کند و **7.a4** را به دلیل تهدید a4... .7 اجباری می‌کند، آنگاه با !g6... .7 ادامه می‌دهد. ایدهٔ انجام این حرکت، ♗f5 ... و h5 است که خانه‌های e2 و f3 را از شاه سفید می‌گیرد و اجازه می‌دهد تا شاه سیاه از طریق e4 نفوذ کند. اما با بودن شاه سفید در f2، ♔e4 ... با ♗c2+ پاسخ داده می‌شود، بنابراین سیاه باید همین پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. در این حالت، وضع، اکراهی است، زیرا فیل نمی‌تواند حرکت کند و شاه باید دست از دفاع از پیادهٔ e اش بردارد (پس از ♔e2 و تعویض فیل‌ها آخر بازی پیاده بازنده می‌شود). به عنوان مثال اگر سفید ♔e1 بازی کند، سیاه شاهش را به e4 می‌برد و درصورت ♔d2، حرکت ♗g4 ... به برد می‌رسد.

طرح، روشن است اما اجرای آن سرشار از مسائل تکنیکی است. نکته اینجا است که مثلاً پس از

8.♔f2 h5 9.♔f3 ♗f5 10.♔f2!

این سیاه است که در وضع اکراهی قرار دارد و g5... .10، به یک برد روشن نمی‌رسد. بنابراین سیاه باید با دقت بیشتری مانور دهد تا همان پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. بازی ممکن است چنین ادامه یابد: **8.♔f2**

8.g4 پس از !g5... .8 9.hg hg و f5... .10 فقط به سیاه کمک می‌کند که یک پیادهٔ روندهٔ دور درست کند.

8. ... ♔e4! 9.♗f3+ ♔f5! 10.♗d1 ♔e5 11.♔f3

یا اینکه

11.♔e1 ♗f5! 12.♔f2 h5

یا در همین ادامه، ♔e4 12.♔d2 با تهدید ♗g4 ... .14 و h5... .13

11. ... ♗f5! درصورت h5... .11، سفید !12.♔g2 بازی می‌کند. **12.♔f2 h5** به

پوزیسیون مورد نظر

13.♔e1 ♔e4 14.♔d2 ♗g4!

می‌رسیم که سیاه پس از ♔f3 +15.♗c2 یا 15.♗×g4 hg 16.♔e2 f5 می‌برد.

پس از حرکت متن، با پیش‌بینی تهدیدات ♗d3 ... و a4... کار سیاه بسیار آسانتر است.

6. ...g5!

7.♔e2

اکنون 7.h4 دیگر دیر است، زیرا

7. ...gh 8.gh f5 9.♔f2 ♔e4 10.♔e2 f4

به راحتی می‌برد. اگر درعوض، 7.♔f2 بازی شود ساده‌ترین طرح سیاه انجام f5-f4... است.

7. ...♗f5!

سفید مجبور به پیش راندن پیادهٔ g است، زیرا 8.h4 به سیاه امکان تعویض فیل‌ها را می‌دهد.

8.g4 ♗b1

9.♔f3 f5

10.gf

یا اینکه

10.♔e2 f4 11.♔f3 fe 12.♔×e3 ♗e4

و شاه سیاه به d4 یا f4 می‌رود.

10. ...♔×f5

پس از 10. ... ♗×f5 11.♔g3 سیاه نمی‌تواند ♔e4 ... 11. را به دلیل +12.♗c2 بازی کند.

11.♔f2 ♗e4

♔e4 ... 11. پس از 12.♗h5 راه به جایی نمی‌برد. حرکت متن فعالیت شاه سفید را محدود می‌کند و تدارک پیشروی قطعی پیادهٔ h را می‌بینند.

12.♔g3 ♔g6

13.♔f2

درصورت

13.h4 h5! 14.♔h3 ♗d3 15.♔g3 ♗f5!

تعویض پیاده‌ها اجباری می‌شود که در آن هنگام پیادهٔ h به سرعت بازی را به برد می‌رساند.

13. ...h5

14.♔g3 h4+

15.♔f2 ♗f5

ضعف تازهٔ سفید در h3 شاهش را ملزم به دفاع می‌کند و مسیری از طریق مرکز برای شاه سیاه باز می‌کند.

16.♔g2 ♔f6

17.♔h2 ♔e6!

نکتهٔ نهایی. اگر بلافاصله ♔e5 ... 17. 18.♔g2 بازی شود سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. (+19.♗c2 ♔e4 ... 18.)، درحالیکه اکنون حریف در چنین وضعی است. **0-1**

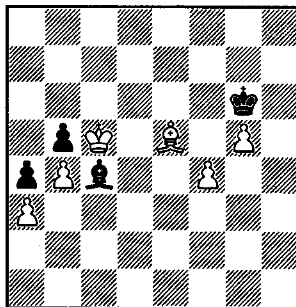
پس از

18.♔g2 ♔e5 19.♔h2 ♗b1 20.♔g2 ♔e4 21.♔f2 ♔d3 22.♔f3 ♔d2 23.♗e2 ♗f5

سیاه به راحتی می‌برد.

اکنون می‌پردازیم به چند مثال از آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ. همان‌گونه که پیشتر گفته شد، در اینجا زمینهٔ مساعدی برای مساوی وجود دارد که عمدتاً به این دلیل است که فیل‌ها هرگز نمی‌توانند با یکدیگر مقابله کنند. اگر طرف ضعیفتر قادر به بلوکه کردن پیاده‌های حریف شود، حتی با عقب‌ماندگی زیاد قوا هم قادر به تساوی است. نمودار زیر را درنظر بگیرید:

(۲۹۰)

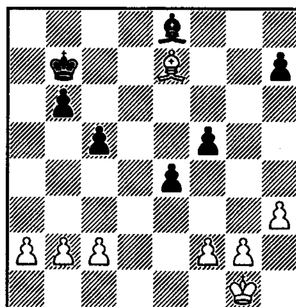


سفید کاری نمی‌تواند بکند، زیرا فیل سیاه از پیاده‌های جناح وزیر حمایت می‌کند و پیاده‌های جناح شاه هم کاملاً بلوکه شده‌اند. قوای اضافی بی‌فایده است.

اما، اگر اکنون شاه سیاه را در g8 قرار دهیم، سفید پس از !2.f5 ♗d3 ... .1 به راحتی می‌برد. یا اگر پیادهٔ a سیاه در a6 و پیادهٔ سفید در a5 باشد فیل سیاه نمی‌تواند از پیادهٔ پشتی حمایت کند.

اولین، مثال ما بخشی از بازی نیمزویچ ـ تاراش، در کیسینگن به سال ۱۹۲۸ است.

(۲۹۱)



نیمزویچ ـ تاراش ۱۹۲۸

سفید یک پیادهٔ اضافه دارد ولی با این وجود راهی طولانی تا برد درپیش است. او هنوز پیادهٔ رونده ندارد و بهره‌برداری از ضعف‌های پوزیسیون سیاه دشوار به نظر می‌رسد چون فیل می‌تواند از پیاده‌های جناح شاه مراقبت کند. ممکن است تصور کنیم که اگر سیاه از فیلش برای حمایت از پیاده‌های جناح شاه استفاده کند و همزمان شاهش دربرابر پیادهٔ روندهٔ جناح وزیر قرار بگیرد، دیگر دلیلی برای ترس وجود نخواهد داشت. امّا، همان‌گونه که ادامهٔ آموزندهٔ بازی به ما نشان می‌دهد وضع چندان هم ساده نیست. چون فیل سیاه، دقیقاً به علت ضعف پوزیسیون پیاده‌ای بدون حمایت شاه، قادر به دفاع نیست. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ e در g7 بود، سیاه اصلاً مشکلی نداشت. ببینیم چه خطراتی در این پوزیسیون درکمین نشسته‌اند:

1.♔h2 c4?

چنین به نظر می‌رسد که سیاه میل دارد پیاده‌های جناح وزیرش را در خانه‌های همرنگ فیلش قرار دهد، تا شاهش بتواند رهسپار جناح شاه شود. (همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، فیل نمیتواند از پیاده‌های ضعیف f و h بی‌کمک شاه مراقبت کند). اما اشکال عزیمت شاه به سوی جناح شاه در آن است که سفید می‌تواند یک پیادهٔ رونده در جناح وزیر ایجاد کند. مسلماً باید بر مشکلات تکنیکی فایق شد، اما به محض آنکه سفید صاحب پیادهٔ رونده شود، دفاع سیاه رو به فروپاشی می‌نهد.

ظاهراً تاراش به موقع متوجّه خطر نشد، وگرنه دست به اقدامات تدافعی می‌زد. البتّه، او نمی‌تواند

1. ...f4 2.♗g5 f3 3.g4!

بازی کند چون سفید درنهایت می‌تواند یک پیادهٔ رونده در هر دو جناح ایجاد کند. استاد بزرگ آورباخ دفاع صحیح را نشان می‌دهد:

1. ...♗b5! 2.♔g3 ♗f1

که از پیشروی شاه سفید جلوگیری می‌شود. پس از

3.h4 h5 4.♔f4 ♗×g2 5.♔×f5 ♗f3

فیل سیاه از هر دو پیادهٔ جناح شاه حمایت می‌کند. درصورت

2.g4 fg 3.hg ♗e2

هم همین وضعیت پیش می‌آید. با از بین رفتن این شانس پوزیسیون سیاه بازنده خواهد بود.

2.♔g3 ♔c8

3.♔f4 ♔d7

4.♗b4 ♔e6

5.♗c3 ♗d7

اگر سیاه ...5. ♗g6 کند، پیشروی پیادهٔ h، به زودی برایش مشکل‌ساز خواهد بود. فاین این ادامهٔ جالب را ارائه می‌کند:

6.♔g5 ♔d5 7.g3 b5 8.h4

(درصورت 8.♔h6، آورباخ ادامهٔ

8. ...f4! 9.gf e3 10.fe ♗×c2

را ارائه می‌کند)

8. ...♔c6 9.b3! cb

(درصورت ...9. ♔c5 10.a4 هم سفید یک پیادهٔ رونده می‌سازد)

10.cb ♔b6 11.a4 ba 12.ba ♔a6 13.a5 ♔b5 14.h5 ♗e8 15.♔×f5 ♗×h5 16.♔×e4

و سفید با جلوراندن پیادهٔ f می‌برد.

این واریاسیون به وضوح نشان می‌دهد که چرا فیل سیاه نمی‌تواند به تنهایی از پیاده‌های جناح شاه دفاع کند. سیاه تصمیم دارد تا نقش شاه و فیلش را عوض کند، اما این طرح هم سودی ندارد.

6.g3 b5

7.♔g5 ♔f7

این حرکت اجباری است، زیرا تهدید 8.♔h6 وجود داشت.

8.h4 ♗c8

9.♔h6 ♔g8

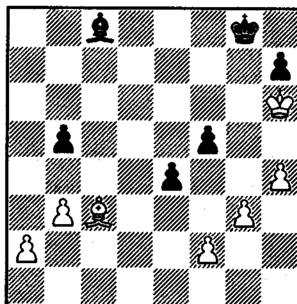
اکنون سیاه، در جناح شاه از همه چیز دفاع می‌کند، بنابراین سفید توجه خود را معطوف می‌کند به جناح وزیر تا یک پیادهٔ رونده در آنجا ایجاد کند.

10.b3! cb

یا اینکه ...10. ♗e6، 11.a4! و باز هم سفید یک پیادهٔ رونده ایجاد می‌کند.

11.cb

(۲۹۲)
حرکت سیاه



نیمزویچ ـ تاراش ۱۹۲۸

11. ...f4

حرکتی نومیدانه، ولی دفاعی هم وجود نداشت. پس از ...11. ♗d7 12.♗e5 سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، مثلاً

12. ...♗e6 13.a4! ba 14.ba ♗d7 15.a5 ♗c8 16.♗d4 ♗a6 17.♔g5 ♗c8 18.♔f6

می‌برد. یا اینکه

12. ...♗e8 13.♔g5 ♗d7 14.♔f6 ♔f8 15.♗d6+ ♔g8 16.♔e7 ♗c6

(یا اینکه ...16. ♗c8 17.a4 و غیره)

17.♔e6 و پیادهٔ f سیاه سقوط می‌کند. حرکت تاراش، پیاده‌های سفید را دوپشته می‌کند اما اکنون پیادهٔ f سفید تعیین‌کننده است.

12.gf ♗d7

13.♔g5 ♔f7

14.f5 ♗c6

15.♔f4 ♔e7

16.♔e5 ♗e8

سیاه نمی‌تواند پیادهٔ e را حفظ کند، مثلاً

16. ...♔f7 17.♔d6 ♗e8 18.♔d5

می‌برد، یا در همین ادامه 17. ...♗b7 18.♔c5 به برد می‌رسد.

17.♔×e4

در واقع با این حرکت، مقاومت به پایان می‌رسد.

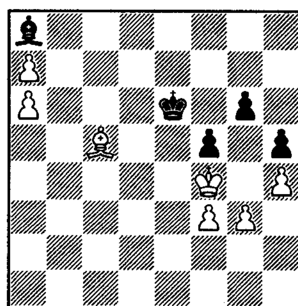
بازی چنین ادامه پیدا کرد:

17. ... ♗c6+ 18.♔e5 ♗e8 19.♔d5 ♗f7+ 20.♔c5 ♗e8 21.♗e5 ♗d7 22.♔b6 ♔f7 23.f6 ♗e8 24.f4 ♔e6 25.♔a6 ♔f7 26.b4 ♔e6 27.a4 ba 28.b5 **1-0**

یک آخر بازی جالب و آموزنده.

در چنین آخربازی‌هایی، پیاده‌های رونده نقش اساسی ایفا می‌کنند و معمولاً برای ایجاد چنین پیاده‌های رونده‌ای، مهره‌ها به طرز شگفت‌آوری قربانی می‌شوند، گرچه این کار ممکن است به معنای بخشیدن چیزی به حریف تلقی شود. پیاده‌های متّصل یا پیاده‌های قرارگرفته در یک قطر را می‌توان با فیل متوقف کرد، بنابراین داشتن پیاده‌های رونده‌ای که تا حدودی از یکدیگر دور باشند بهتر است. مثال زیبای بعدی ما این مطلب را در عمل به تصویر می‌کشد.

(۲۹۳)



ی. آورباخ ۱۹۵۱

این پوزیسیون در یکی از واریاسیون‌های بازی اسمیسلوف ـ آورباخ، مسکو ۱۹۵۰ ایجاد شد. در بازی اصلی، اسمیسلوف به بیشتر از مساوی نرسید، اما آورباخ بعدها نشان داد که سفید می‌توانست به پوزیسیون برندهٔ نمودار دست یابد، سفید دو پیادهٔ اضافی دارد، اما آنها دوپشته هستند. او در جناح شاه به چیزی دست پیدا نمی‌کند و شاه سیاه راه ورودش را به جناح وزیر می‌بندند. تعجّبی ندارد که اسمیسلوف احساس کند که در این پوزیسیون به جایی نمی‌رسد و پس از چند تلاش ناموفق برای برد، به مساوی رضایت داد.

با این وصف، همان‌گونه که در تحلیل انجام شده توسط آورباخ، خواهیم دید راه شگفت‌آوری برای برد وجود دارد:

1.♔g5 ♔f7

درصورت

1. ... ♗×f3 2.♔×g6 ♔e5 3.♗e3 ♔e6 4.♗f4

سفید یک پیادهٔ دیگر می‌گیرد. اکنون تهدید سیاه 2. ... ♗×f3 است.

2.f4!!

یک حرکت به ظاهر عجیب که راه شاه خودی را مسدود می‌کند، اما تنها راه برد محسوب می‌شود. پس از **2.g4** سیاه با **2. ...fg!** مساوی می‌کند، در صورت

2. ... ♗×f3 3.gf gf 4.a8=♕ ♗×a8 5.♔×h5 f4 6.♔g5 f3 7.♔f5 و 8.♗f2

و در ادامه انتقال شاه به جناح وزیر، سفید می‌برد.

3.fg hg 4.♔×g4 ♔e6 5.♔g5 ♗e4!

ادامهٔ

5. ... ♔f7 6.♗d4 ♗h1 7.♗f6

با تهدید 8.h5 و 9.♔f5 خوب نیست.

6.a8=♕ ♗×a8 7.♔×g6 ♔d7 8.h5 ♔c7

و سیاه با قربانی کردن فیلش در ازاء پیادهٔ h به تساوی می‌رسد.

ایدهٔ حرکت سفید شکافت با انجام g4 است که

یک پیادهٔ روندهٔ دیگر در جناح شاه ایجاد می‌کند، گرچه با این حرکت سیاه دو پیادهٔ متصل رونده پیدا می‌کند. این پیاده‌ها، همان‌گونه که ادامهٔ مهیّج زیر نشان می‌دهد توسط فیل متوقف می‌شوند.

2. ... ♗e4

سیاه از پیادهٔ f مراقبت می‌کند، به قسمی که پس از 3.g4 hg 4.h5 gh سفید ناچار به قربانی کردن یکی از پیاده‌های دوبلهٔ خود به منظور گرفتن پیادهٔ f شود. در هر صورت، سفید باید قبل از شکافت پوزیسیون، زمینه‌چینی کند.

3.♗f2

این بهترین خانهٔ فیل در نبرد آینده درمقابل پیاده‌های روندهٔ آتی سیاه است. به عنوان مثال، پس از 3.♗d4 ♗f3 4.g4 hg 5.h5 gh 6.♔×f5 h4

سیاه مساوی می‌کند.

3. ... ♔g7

یا اینکه 3. ... ♗f3 4.g4! hg

(در صورت

4. ...fg 5.♗g3! ♔g7 6.f5 gf 7.♔×h5 f4 8.♗×f4 g3+ 9.♔g5 g2 10.♗e3

سفید با انتقال شاه خود به جناح وزیر به پیروزی می‌رسد)

5.h5 gh 6.♔×f5

حتی آسانتر از ادامهٔ اصلی به برد می‌رسد.

4.g4!

حرکت کلیدی تمام طرح. سیاه نمی‌تواند از خلق یک پیادهٔ روندهٔ دیگر جلوگیری کند.

4. ...hg

این حرکت مسائل بیشتری ایجاد می‌کند تا ادامهٔ 4. ...fg 5.f5 gf 6.♔×h5,

مثلاً

6. ...♔f6 7.♗g3 ♗f3 8.♔h6 ♗e4 9.h5 ♗f3 10.♗h4+ ♔f7

(یا

10. ...♔e5 11.♔g5 f4 12.h6

و الخ).

11.♔g5 ♗e4 12.♗g3 ♔g7 13.♗e5+ ♔h7 14.h6 ♗a8 15.♔×f5 ♔×h6 16.♔e6

که سفید به آسانی می‌برد.

5.h5 gh

6.a8=♕!

سفید با ادامهٔ

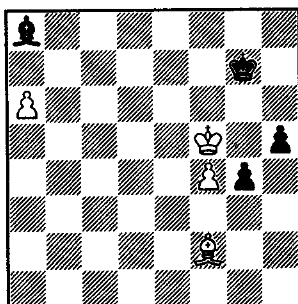
6.♔×h5 ♔f6 7.♗h4+ ♔e6 8.♔g6 ♗a8 9.♔g7 ♗c6 10.♔f8 ♔d5! 11.♔e7 ♔c5 12.♗f2+ ♔b5 13.♔d6 ♗e4 14.♔c7 ♔×a6 15.♔b8 ♔b5

همان‌گونه که آورباخ نشان داد به مساوی می‌رسد.

6. ...♗×a8

7.♔×f5

(۲۹۴)



اکنون سفید با قربانی کردن دو پیادهٔ اضافه‌اش به یک آخر بازی بسیار مطلوب با دو پیادهٔ روندهٔ دور از هم و مؤثر رسیده است، در حالی که پیاده‌های سیاه، به آسانی توسط فیل کنترل می‌شوند.

7. ...♔f7

تهدید سفید 8.♔e6 و سپس پیشروی پیادهٔ f است.

8.♔g5 ♗f3

سیاه فقط درصورتی که شاهش به جناح وزیر برسد و فیلش درمقابل پیادهٔ f سفید قربانی شود به تساوی دست می‌یابد. اما فرصت انجام آن را ندارد، مثلاً

8. ... ♔e7 9.f5 ♔d7 10.f6 ♗d5 11.a7

می‌برد.

9.a7 ♗d5
10.♗h4

ادامهٔ

10.♔×h5 ♔e6! 11.♔×g4 ♔d7 12.f5 ♔c7 13.f6 ♔b7

خوب نیست چون شاه سیاه به موقع برای تساوی وارد جناح وزیر می‌شود.

10. ...♗f3
11.f5

درصورت

11.♔×h5 g3+ 12.♔g5 g2 13.♗f2 ♗e4

سیاه مساوی می‌کند، زیرا اگر شاه سفید عازم جناح وزیر شود، فیلش نمی‌تواند از پیادهٔ f مراقبت کند.

11. ...♔g7
12.♗g3 ♔f7
13.♗e5 ♗e4

یا اینکه

13. ... ♔f8 14.♔f6 h4 15.♗d6+ ♔e8 (15. ... ♔g8 16.♔ e7) 16.♔g7

می‌برد.

13. ... ♔e7 14.♔g6 هم به برد می‌رسد. سیاه در وضع اکراهی قرار دارد.

14.♔×h5

ظاهراً به سیاه فرصت داده شده تا پیادهٔ f را بگیرد.

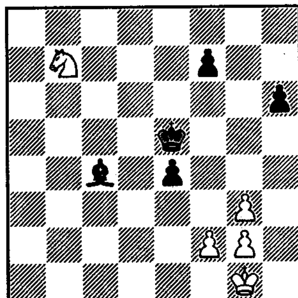
14. ...g3
15.♗×g3 ♔f6
16.♔g4! ♗×f5+
17.♔f4

سفید می‌برد.

پیادهٔ a سفید، وزیر می‌شود. یک پایان تماشایی. تمام بازی سرشار از ظرافت‌های تیپیک آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ بود.

و اینک، در خاتمه بخش آخر بازی‌های عملی، چند مثال بسیار سودمند از مبارزه بین اسب و فیل تحلیل می‌شود. قبلاً گفته شد که هنگامی که مرکز باز باشد و پیاده‌ها در دوجناح باشند فیل از اسب بهتر است. همچنین هنگامی که اسب در اردوی حریف، سرگردان بوده و تهدید گرفتن آن دربین باشد نیز برتری فیل آشکار می‌شود. مثال بعدی ما نشان می‌دهد که با قوای ناچیز در صفحه و اجتماع پیاده‌ها در یک جناح هم برد امکان‌پذیر است.

(۲۹۵)
سیاه



مارشال ـ نیمزوویچ ۱۹۲۸

این پوزیسیون در بازی مارشال ـ نیمزوویچ در برلین به سال ۱۹۲۸ خلق شد. گرچه قوا یکسان است و پیروزی سیاه به طور طبیعی غیرعملی به نظر

می‌رسد، ولی وضعیت اسب سفید یک مانع جدّی به شمار می‌رود. اسب راهی برای بازگشت به بازی ندارد و می‌توان حتی آن را ازدست رفته به شمار آورد. نیمزویچ ماهرانه از این عامل برای برد استفاده می‌کند، بدین‌گونه:

1. ... ♔d5!

سیاه راه بازگشت اسب از c5 را سد می‌کند و تهدید گرفتن آن با ♗a2 ... .2 و ♔c6 ... .3 را دارد.

2.♔h2

چرا سفید تهدید را نادیده می‌گیرد؟ تحلیل زیر نشان می‌دهد که اگر سفید سعی در نجات اسب داشت هم، آخر بازی را ازدست می‌داد:

2.♘d8 ♔d6 3.♘b7+ ♔c6! 4.♘a5+ ♔d5

ادامهٔ 5.♘b7 ♔b5 ... .4 با تهدید 6.♘d6 شاه را ملزم به عقب‌نشینی می‌کند. **5.♘xc4** یا 5.♔h2 ♗a2! و سفید پس از ادامه‌های

6.g4 ♔c5 7.♔g3 ♔b6 8.♔f4 ♔xa5 9.♔xe4 ♔b4 10.♔f5 ♔c3

و یا

6.♔h3 ♔c5 7.♔g4 ♔b5 8.♔h5 ♔xa5 9.♔xh6 ♔b4

جبران کافی در ازای سوار ندارد.

5. ... ♔xc4 6.♔f1

یا

6.f3 e3 7.♔f1 ♔d3 8.♔e1 f5

و در ادامه e2 ... .9 و ♔e3 ... .10 به راحتی می‌برد.

6. ... ♔d3 7.♔e1 h5 8.♔d1 e3! 9.fe

یا اینکه 9.f3 f5 می‌برد.

9. ... ♔xe3 10.♔e1 ♔e4 11.♔e2 ♔f5 12.♔f3 ♔g5 13.♔e3 ♔g4

14.♔f2 f6

و سیاه با گرفتن پیادهٔ g و پیشروی پیادهٔ h می‌برد.

در حالی که سیاه برای گرفتن اسب زمان از دست می‌دهد، مارشال امید به تعویض تمام پیاده‌ها دارد.

2. ... ♗a2

3.g4 f6

سفید با ادامهٔ زیر دشوارتر به پیروزی می‌رسید:

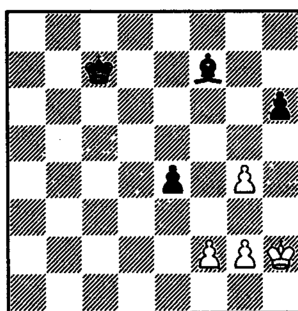
3. ... ♔c6 4.♘d8+ ♔c7 5.♘xf7 ♗xf7

اما، از آنجاکه این پوزیسیون درصورتی‌که، مارشال به ادامهٔ زیر می‌پرداخت نیز ایجاد می‌شد:

2.♘d8 ♔d6 3.♘b7+ ♔c6 4.♘a5+ ♔d5 5.♔h2 ♗a2 6.g4 ♔c5 7.♘b7+ ♔c6 8.♘d8+ ♔c7 9.♘xf7 ♗xf7

به بررسی جامعتر آن می‌پردازیم:

(۲۹۶)



مارشال ـ نیمزویچ ۱۹۲۸
(واریاسیون بازی)

البتّه سفید باید با

6.♔g3 ♔d6 7.♔f4

و حمله به پیادهٔ e ادامه دهد. سیاه با **♗g6 ... .7** دفاع می‌کند. و بازی با **8.f3** ادامه می‌یابد. 8.g5 h5 فقط به سیاه کمک می‌کند، درصورت **ef 8**

8. ... ♔d5 9.fe+ ♗xe4 10.g5 h5 11.g6! ♗xg6 12.♔g5 و 13.g4

بازی مساوی می‌شود. یا اینکه

8. ... ♔e6 9.g5! h5 10.fe ♔d6 11.♔g3! ♔e5 12.♔h4 ♔f4 13.g3+ ♔f3 14.e5 ♗e8 15.e6 ♗g6 16.♔h3!

مساوی می‌کند. **9.gf** که سیاه هنوز باید بر مشکلات تکنیکی فائق آید. روش برد بدین گونه است:

9. ... ♔d5 10.♔e3

یا اینکه

10.♔g3 ♔e5 11.f4+ ♔e4

می‌برد **11.♔f4 10. ... ♗c2** یا

11.f4 ♗d1 12.g5 h5 والخ

11. ... ♗b1 حرکت انتظاری. **12.♔e3** یا 12.♔g3، **12. ... ♗g6!** و با قرار گرفتن سفید در وضع اکراهی دو واریاسیون ایجاد می‌شود:

۱) **13.♔f4 ♔d4 14.♔g3**

ادامهٔ 14.g5 h5 برای سیاه آسانتر است.

14. ... ♔e3 15.f4 ♔e4! 16.f5 ♗e8! 17.g5 h5 18.f6 ♔f5

می‌برد.

۲) **13.f4 ♗e8!**

14.f5 که تمپ از دست می‌دهد بازی نمی‌شود. **14.♔f3** یا 14.g5 h5 15.f5 ♔e5 پیاده می‌گیرد،

14. ... ♔d4 15.♔g3 ♔e4 16.f5 ♔e5

می‌برد، یا در همین ادامه

15.g5 h5 16.f5 ♔e5

می‌برد.

باز می‌گردیم به بازی اصلی، که سیاه با آخرین حرکت خود پیادهٔ f را حفظ می‌کند. از این رو کارش تا حدّی آسانتر می‌شود. امّا هنوز پایان جالبی درپیش است.

4.♔g3 ♔c6

5.♘a5+

از آنجاکه درهر صورت اسب ازدست می‌رود، بهتر آن است که شاه سیاه را تا حد ممکن از جناح شاه دور کرد.

5. ... ♔b6

6.♔f4 ♔×a5

7.♔×e4

سفید نمی‌تواند به سیاه اجازهٔ حفظ پیادهٔ نیرومند e را بدهد. به عنوان مثال، پس از 7.♔f5 سیاه با

7. ... ♔b4 8.♔×f6 ♔c3 9.g5 hg 10.♔×g5 ♔d2 11.♔f4 ♗b1! 12.g4 ♔e2 13.♔g3 ♗a2 14.g5 ♗f7 15.♔g2 ♗g6

به برد می‌رسد چون شاه سیاه با قدرت به f1 یا f3 می‌رود.

7. ... ♗e6

8.♔f4 ♔b4

9.♔g3 ♔c5

10.♔h4 ♗f7

سیاه نباید اجازهٔ رسیدن شاه سفید به h5 را بدهد. اکنون سفید قادر است یکی از پیاده‌ها را تعویض کند.

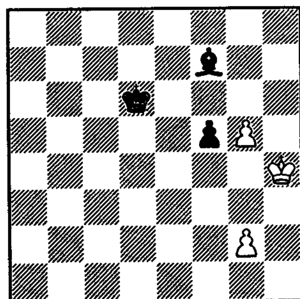
11.f4 ♔d6

12.g5 hg+

البتّه 12. ...fg+ 13.fg h5 14.g4 خوب نیست.

13.fg f5

(۲۹۷)



مارشال ـ نیمزوویچ ۱۹۲۸

14.g6! ♗e6

سفید بازهم پس از

14. ... ♗×g6 15.♔g5

و 16.g4 مساوی می‌کند.

15.♔g5 ♔e5

16.♔h6 ♔f6

حرکت فعالانه‌تر 16. ... ♔f4 پس از

17.♔h5 ♔g3? 18.♔g5 f4 19.g7 ♗g8 20.♔f5 ♗h7+ 21.♔g5

فقط به تساوی منتهی می‌شود.

17.g3

دیر یا زود، سفید مجبور به انجام این حرکت زیان‌بخش است، مثلاً، پس از

17.♔h5 ♗d5

درصورت

17.♔h7 ♔g5 18.g7 f4

یا 18.g3 ♗e6 سفید فوراً می‌بازد.

17. ... ♗d7

18.♔h5

اگر

18.♔h7 ♔g5 19.g7 ♗e6

یا 18.g7 ♗e6، همانند تفسیر آخری.

18. ... ♔g7

ادامهٔ

18. ... ♗e8 19.♔h6 ♗×g6 20.g4 f4 21.g5+ ♔f5

اندکی سریعتر به نتیجه می‌رسد.

19.♔g5 ♗e6

20.♔h5 ♗c8

21.♔g5 ♗d7!

سیاه یک تمپ گرفت و سفید مجبور به باز کردن راه است.

22.♔h5 ♔f6

البته

22. ... ♗e8 23.♔g5 ♗×g6 24.g4

که مساوی می‌شود خوب نیست.

23.♔h6 ♗e8

24.g7 ♗f7

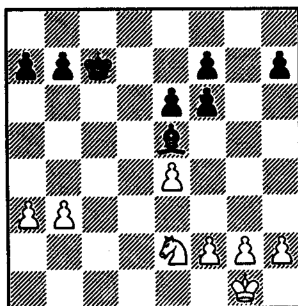
و سفید با توجه به ادامهٔ برندهٔ

25.♔h7 ♔g5 26.g8=♕+ ♗×g8 27.♔×g8 ♔g4

تسلیم شد. در این آخر بازی ارزشمند به سختی می‌شد با نگاه‌کردن به نمودار اولیه به نتیجهٔ پایانی پی برد.

مثال بعدی ما، نشان‌دهندهٔ مزیّت فیل در پوزیسیون‌هایی است که بازی در دو جناح صورت می‌گیرد.

(۲۹۸)



چخوور ـ لاسکر ۱۹۳۵

باز هم قوا مساوی است. سفید در جناح شاه نگرانی ندارد، اما پیاده‌های جناح وزیرش به آسانی تضعیف می‌شوند. این ضعف نه به دلیل امکان گرفتن آنها بلکه به جهت آن است که نمی‌توانند مانع ورود شاه سیاه شوند. بنابراین سفید باید جناح وزیرش را تقویت کند. اگر به عنوان مثال پیادهٔ a سفید در a4 قرار داشت می‌توانست با 1.♘c1 و 2.♘d3 تمام راه‌های ورودی را ببندد و پوزیسیون مناسبی داشته باشد. امّا او فرصت نمی‌کند 1.a4 را به دلیل 1. ... ♔c6 2.♘c1 ♔c5 انجام دهد چون

شاه سیاه از طریق b4 یا d4 امکان نفوذ پیدا می‌کند. تنها شانس سفید انتقال سریع شاهش به جناح وزیر است.

1.♔f1 b5!

این حرکت با ایدهٔ ایجاد یک پیادهٔ ضعیف سفید در a4 انجام می‌شود. سیاه با ♗b2 ... .1 زمان ازدست می‌دهد زیرا پس از

2.a4 ♔c6 3.♔e1 ♔c5 4.♔d2 ♔b4 5.♔c2

سفید از پیادهٔ ضعیف b خود مراقبت می‌کند.

2.♔e1 ♗b2

3.a4 ba

4.ba ♔c6!

البتّه ♔b6 ... .4 هم می‌برد، اما پس از 5.♔d2 سیاه نباید

5. ... ♔a5? 6.♔c2 ♗e5 7.f4 ♗d6 8.♔b3

بازی کند چون سفید پوزیسیون کاملاً مقبولی دارد، درعوض حرکت !♔c5 ... .5 بازی را به شاخهٔ اصلی‌مان می‌کشاند. درک پوزیسیونی عمیق لاسکر می‌گوید که تنها حمله به یک ضعف، کافی نیست، بنابراین او طرح مرکزی کردن شاهش را هم با هدف گرفتن پیادهٔ e سفید تدارک می‌بیند.

5.♔d2 ♔c5!

6.♘c3

ایدهٔ لاسکر را در واریاسیون

6.♔c2 ♗d4 7.f3 ♔c4!

به وضوح می‌توان دید که در این حالت مهره‌های سیاه بر تمام صفحه مسلطاند و سفید باید قوا ازدست بدهد. مثلاً

8.♘c1 ♗e5 9.h4 ♔b4

یک پیاده می‌گیرد. یا

8.♘×d4 ♔×d4 9.♔b3 a5

با یک پوزیسیون برندهٔ پیاده.

با حرکت متن، سفید درپی بازی متقابل است، اما برای این کار اسبش را خیلی از جناح وزیر دور می‌کند و به سیاه امکان ایجاد پیادهٔ روندهٔ نیرومند a را می‌دهد.

6. ...♔b4

لاسکر نیازی به محاسبهٔ برد در آخر بازی پیاده‌ای که پس از +♗×c3 ... .6ایجاد می‌شود نمی‌بیند. در آخر بازی‌ها همیشه باید روشنترین طرح را انتخاب کرد، و تردیدی نیست که مطمئن‌ترین راه برد در گرفتن پیادهٔ a قرار دارد.

7.♘b5 a5

8.♘d6 ♔×a4

9.♔c2

پس از 9.♘×f7 ♔b3 پیادهٔ a حداقل یک اسب می‌ارزد، مثلاً

10.♘d8 a4 11.♘×e6 a3 12.♘c5+ ♔c4 والخ.

از سوی دیگر حرکت متن به ازدست رفتن پیادهٔ h می‌انجامد.

9. ...♗e5

10.♘×f7 ♗×h2

سیاه اکنون باید با پیادهٔ اضافهٔ a اش ببرد و لاسکر مسائل تکنیکی را بی‌عیب و نقص حل می‌کند.

11.♘d8 e5

12.♘c6 ♗g1

13.f3 ♗c5

فعالیت اسب محدود می‌شود.

14.♘b8 ♔b5

15.g4 ♗e7

16.g5

تهدید، گرفتن اسب بود.

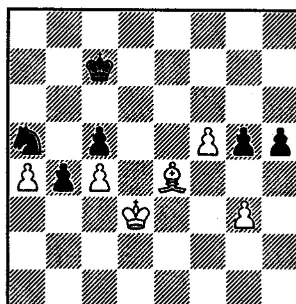
16. ...fg

17.♘d7 ♗d6
18.♘f6 ♔c4

و سفید تسلیم شد. زیرا 19.♘×h7 درمقابل 19. ... ♗e7 به شکست می‌انجامد. این یک مثال زیبا بود از قدرت فیل در پوزیسیون باز و بازی در هر دو جناح.

اکنون روی دیگر سکّه را ببینیم. غالباً اسب، هنگامی که پوزیسیون حالتی بسته داشته باشد یا فیل توسط پیاده‌های همرنگش محدود شده باشد، از فیل قویتر است. در این حالت، همان‌گونه که مثال بعدی ما نشان می‌دهد، اسب می‌تواند از توانایی‌اش در کنترل خانه‌های هر دو رنگ بهره‌برداری کند.

(۲۹۹)



کان ـ کرس ۱۹۵۵

این پوزیسیون در بازی کان ـ کرس، مسکو، سال ۱۹۵۵ ایجاد شد. در نگاه اول ممکن است به نظر برسد که سفید به دلیل پیاده‌های رونده‌اش که توسط فیل مرکزی حمایت می‌شوند بازی خوبی داشته باشد. اما با بررسی عمیق‌تر، نقائص معیّنی آشکار می‌شوند. اولاً، هر دو پیادهٔ رونده به طرز مؤثری بلوکه شده‌اند و فقط می‌توان با فیل از آنها حمایت کرد، چون شاه سفید ملزم به دفاع از پیادهٔ c است. دوماً، ضعف خانه‌های سیاه به معنی تهدید اشغال خانهٔ e5 به وسیلهٔ شاه سیاه است که در آن صورت پیادهٔ f ازبین می‌رود. اگر به همهٔ اینها دو پیادهٔ روندهٔ آتی سیاه را هم اضافه کنیم، آنگاه نقاط برجستهٔ پوزیسیون سفید کم‌رنگ جلوه می‌کنند.

می‌توان نتیجه گرفت که چشم‌اندازهای بازی سیاه بهتر است، اما آیا پوزیسیون سفید بازنده است؟ گرچه سفید موقعیت دشواری دارد، ولی فقط درصورتی که با حداکثر دقت بازی کند، فیل دوررزنش، شانس‌های دفاعی خوبی برایش فراهم می‌آورد. بازی بدین‌گونه ادامه یافت:

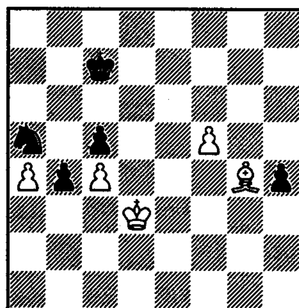
1.♗d5?

این حرکت به ظاهر طبیعی، که از پیادهٔ c حمایت می‌کند و شاه سفید را آزاد می‌گذارد، منتهی به باخت می‌شود. بدیهی است که سفید باید از پیادهٔ رونده‌ f اش به عنوان یک تهدید متقابل درمقابل پیشروی پیادهٔ h سیاه استفاده کند. به محض آنکه این پیاده به h2 برسد، فیل کاملاً ملزم به دفاع می‌شود، بنابراین سفید باید

1.♗f3! h4 2.gh gh 3.♗g4! (۳۰۰)

بازی کند تا پیادهٔ h را متوقف کند و خود تهدید f6 داشته باشد:

(۳۰۰)
حرکت سیاه



کان ـ کرس ۱۹۵۵
(واریاسیون بازی)

در این پوزیسیون، واریاسیون‌های زیر به وجود می‌آیند:

۱) 3. ... ♔d6

درصورت

3. ...♘c6 4.f6 ♘e5+ 5.♔c2

4.f6!، اسب سیاه نمی‌تواند فیل یا پیادهٔ c را بگیرد،

سفید نباید اجازه دهد تا این پیاده بلوکه شود، مثلاً
4.♗h3? ♔e5 5.♗g4 ♔f6 6.♗h3 ♔g5
که وضع اکراهی ایجاد می‌شود، **4. ... ♘c6 5.♔c2** فقط این حرکت مسئله‌وار سفید را نجات می‌دهد، زیرا تهدید 5. ... ♘e5+ و گرفتن پیادهٔ c وجود داشت. البته درصورت **5. ... ♘e5 6.a5! ♘×c4**
6. ... ♘×g4 7.f7 ♔e7 8.a6
یا
6. ... ♔c7 7.♗e6 ♔b7 8.♔b3
سفید می‌برد. **7.a6 ♘b6 8.♔b3** و اگر کسی برتری داشته باشد، سیاه نیست.

۲) **3. ... ♔d8**

این حرکت به منظور حمله به پیادهٔ f از طریق e8 و f7 انجام می‌گیرد **4.f6 ♘c6** درصورت 4. ... ♔e8 سفید 5.♗e6 بازی می‌کند، **5.♗e6!** و به سختی می‌توان راهی برای بهبود وضع سیاه پیدا کرد. هر اقدام برای حمله به پیادهٔ f یا پیشروی پیادهٔ h به سفید امکان می‌دهد تا پیادهٔ a را پیش براند.

این طرح دفاعی ممکن است ساده به نظر برسد، اما عملاً پیدا کردن آن چندان آسان نیست، آنهم هنگامی که بدانیم 1.♗d5? اولین حرکت انجام شده پس از کنترل زمان بوده است. به رغم فرصت زیاد، در فاصلهٔ بازی عقب‌مانده، استادکان در درک تمامی ظرایف پوزیسیون ناکام ماند. جالب و آموزنده است ببینم که چگونه حرکت متن منجر به باخت می‌شود.

1. ... ♔d6

2.f6 h4

3.gh gh

تفاوت زیادی بین این پوزیسیون، با پوزیسیونی که در بالا بررسی شد نیست غیر از آنکه فیل در این قرارگاه کم اثرتر است. اگر سفید بخواهد پیادهٔ fاش را ازدست بدهد باید منتظر بماند تا پیادهٔ h سیاه به h2 برسد. شاه سفید به خاطر پیادهٔ روندهٔ b سیاه کماکان باید از جناح وزیر دفاع کند.

4.f7

دفاع غیرفعال هم خوب نیست. پس از
4.♔d2 h3 5.♔c2 h2 6.♔d3 ♔d7!
سفید به وضع اکراهی می‌افتد، زیرا حرکت دادن فیل به از دست رفتن پیادهٔ c می‌انجامد.

4.♔e4 هم ناجی سفید نیست، چون پیادهٔ b سیاه خیلی خطرساز می‌شود مثلاً
4. ...h3 5.♔f3
(یا 5.♔f5 h2 که در آن صورت سفید پس از
6.f7 ♔e7 7.♔g6 ♔f8
یا 6.♔g6 ♘×c4 7.f7 ♘e5+ می‌بازد).
5. ...b3 6.♔g3 b2 7.♗e4 ♔e6!
8.♔×h2 ♔×f6 9.♔g3 ♔e5
سیاه به آسانی می‌برد.

4. ... ♔e7

5.♗e6

بنابراین سفید در ازای پوزیسیونی نامطمئن برای فیل خود موفق به متوقف کردن پیادهٔ h شده است. اکنون سیاه پیادهٔ f را می‌گیرد.

5. ... ♘c6!

تهدید، 6. ... ♘e5 یا 6. ... ♘d8 است.

6.♗d5

یا اینکه
6.♔e4 b3 7.♔d3 b2 8.♔c2 ♘d4+
فیل از دست می‌رود.

6. ... ♘e5+

7.♔c2 ♘×f7

آغازی بر پایان، زیرا درصورتی که سفید سوارها را تعویض کند، اول پیادهٔ h سیاه است که وزیر می‌شود و پیادهٔ a را متوقف می‌کند.

8.a5 ♘d6

9.a6

ایدهٔ جذاب 10.a6 ?♘×b7 ♗b7.9 درمقابل ♔c7 10.a6 ♔d7 ... 9. به ناکامی می‌انجامد.

9. ...♘c8

10.♗g2 ♔d6

11.♔b3 ♔c7

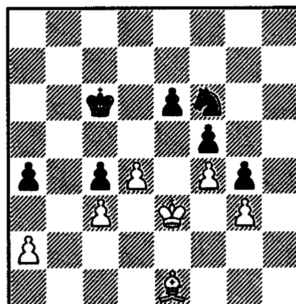
اکنون پیادهٔ a، بی‌خطر است و سیاه به راحتی پیروز می‌شود.

12.♗b7 h3

13.♔a4 h2 0-1

اما اسب در پوزیسیون‌های بسته‌ای که فیل از فضای لازم برای خیزهای بلند محروم است، به بهترین وجه ظاهر می‌شود. به خصوص هنگامی که نقاطی برای حمله در پوزیسیون حریف وجود نداشته باشد. نمودار ۳۰۱ یک نمونهٔ خوب است.

(۳۰۱)
حرکت سیاه



هنبرگر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۱

این پوزیسیون برگرفته از بازی هنبرگر ـ نیمزوویچ، در وینترتور، به سال ۱۹۳۱ است. سفید دارای فیلی است که اصطلاحاً «بد» نامیده می‌شود. این فیل توسط پیاده‌های خودی محصور شده و قادر به حمله به پیاده‌های دشمن نیست و باید دائماً برای جلوگیری از تهدید ♘e4 ... در e1 بماند تا از پیاده‌های c و g دفاع کند.

این فیل را با اسب سیاه که می‌تواند با آزادی کامل در حالتهای مختلف دست به حمله بزند مقایسه کنید.

با این وجود و به رغم ضعف مفرط خانه‌های سفید، امکان بهره‌برداری سیاه از این برتریهای پوزیسیونی آسان نیست. دلیل عمده آنکه سفید در حال حاضر همهٔ خانه‌های ضعیف را پوشش داده و می‌تواند با شاهش مانع رخنهٔ شاه سیاه شود. بنابراین سیاه باید در فکر راهی برای تقویت پوزیسیونش باشد. سلاح معمول در چنین موقعیتهایی وضع اکراهی است. فیل سفید به راحتی با ♘e4 ... بی‌حرکت می‌شود اما در این حالت، اسب، راه شاه سیاه را سد می‌کند.

توجه دقیق به پوزیسیون به ایجاد طرح برنده منجر می‌شود: اگر سیاه اسبش را از طریق a3 به b1 ببرد و سپس شاهش را در d5 قرار دهد، سفید به وضع اکراهی می‌افتد و آخر بازی پیاده پس از ♗d2 ... بازنده می‌شود، چون سیاه حرکت تمپ‌گیر !a3... را دارد. این طرح بازی است، امّا چگونه می‌توان آن را به اجرا گذاشت؟ نخستین حرکات به اندازهٔ کافی ساده و قابل فهم‌اند:

1. ...♘e4

2.♔e2 ♔d5

ظاهراً نیمزوویچ هنوز ایدهٔ برد را ندیده است، و گرنه ♔d5 3.♔e3 ♔d6! ... 2. بازی می‌کرد که بردی سریعتر را درپی داشت.

3.♔e3 ♔d6!

اکنون ملاحظه می‌شود که اگر بلافاصله ♘d6 ... 3. انجام شود مسائلی پیش می‌آید. پس از 4.♗d2 ♘b5 5.♗e1 ♘a3 6.♗d2 ♘b1

(درصورت

6. ...♘c2+ 7.♔e2 ♔e4 8.♗c1

اسب نمی‌تواند عقب‌نشینی کند) 7.♗e1، سیاه در وضع اکراهی است. اینجا درصورت

7. ...a3 8.♗d2 ♘×d2 9.♔×d2 ♔e4 10.♔e2

بازی مساوی می‌شود. زیرا سیاه دیگر حرکت تمپ‌گیر a3... را ندارد. بنابراین سیاه باید همان پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. به عبارت دیگر او باید با مثلثی حرکت دادن شاهش یک حرکت ازدست بدهد (پیشتر دیدیم که اسب نمی‌تواند حرکت ازدست دهد).

4.♔e2 ♔c6

5.♔e3 ♔d5!

6.♔e2 ♘d6

7.♔e3 ♘b5

8.♗d2 ♘a3

9.♗c1

درصورت 9.♗e1 سیاه بین دو گزینهٔ

9. ...♘b1 10.♗d2 ♘×d2

و 11. ...♔e4 یا 9. ...♘c2+ و 10. ...♘×e1

که همان‌گونه که قبلاً دیدیم به برد می‌رسند، حق انتخاب دارد. بنابراین سفید شق دیگری ندارد.

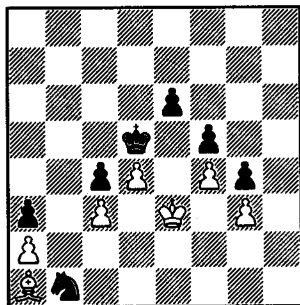
9. ...♘b1

10.♗b2 a3

گرچه با این حرکت سیاه اسبش را به طور کامل محبوس می‌کند، ولی درواقع فیل سفید با بی‌حرکت شدن در گوشهٔ صفحه، این ضعف سیاه را بیشتر جبران می‌کند. اکنون ما پوزیسیون غریبی داریم که تقریباً یک آخر بازی پیاده محسوب می‌شود و سیاه بی‌مشکل بزرگ به پیروزی می‌رسد.

11.♗a1

(۳۰۲)
حرکت سیاه



هنبرگر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۱

یا اینکه

11.♗c1 ♘×c3 12.♗×a3 ♘×a2

به راحتی می‌برد.

11. ...♔d6!

سیاه بار دیگر برای ازدست دادن یک حرکت مانور می‌دهد. شاه سفید نمی‌تواند متقابلاً چنین کند زیرا اسب امکان رسیدن به d2 را پیدا می‌کند. مثلاً

12.♔f2 ♘d2 13.♔g2 ♘b3!

12.♔e2 ♔c6

13.♔d1

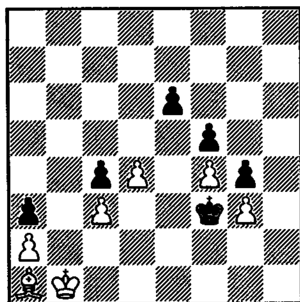
بهترین دفاع. درصورت 13.♔e3 ♔d5 سفید به وضع اکراهی می‌افتد و بلافاصله پس از 14.♔f2 (14.♔e2 ♔e4) 14. ...♘d2 و 15. ...♘b3 یا 15. ...♘e4 می‌بازد. سفید با حرکت متن اسب می‌گیرد، ولی به شاه سیاه راه می‌دهد.

13. ...♔d5

14.♔c2 ♔e4

15.♔×b1 ♔f3

(۳۰۳)



هنبرگر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۱

16.♗b2!

تنها حرکت برای حفظ موجودیت پوزیسیون، ایجاد یک پیادهٔ روندهٔ a است.

16. ...ab!

فیل را باید گرفت، زیرا پس از 16. ... ♔×g3 و 17.♗×a3، سفید حتی می‌تواند ببرد.

17.a4 ♔×g3

18.a5 ♔h2!

سیاه خواستار یک آخر بازی پیاده است که به راحتی به برد برسد نه آخر بازی وزیر که پس از 18. ... ♔×f4 19.a6 به آن می‌رسد.

19.a6 g3

20.a7 g2

21.a8=♕ g1=♕+

22.♔×b2 ♕g2+!

تمام این حرکات هنگامی که اسب در b1 بلوکه بود باید به دقت محاسبه می‌شد.

23.♕×g2+ ♔×g2

24.♔a3 ♔f3

25.♔b4 ♔×f4

26.♔×c4 ♔e3

27.d5 ed+

28.♔×d5 f4

0-1

پیادهٔ سفید به c7 می‌رسد ولی شاهش با استقرار نامناسب مانع تساوی می‌شود. نمونه‌ای عالی از قدرت اسب در پوزیسیون‌های بسته.

بخش مثال‌های عملی به پایان می‌رسد. بدیهی است که فقط شمار اندکی از این نمونه‌ها در اینجا به خواننده عرضه شده، اما امید داریم که اینک دانش پایه و اعتماد لازم برای رویارویی با چنین آخربازی‌هایی را به‌دست آورده باشد.

فصل ۶

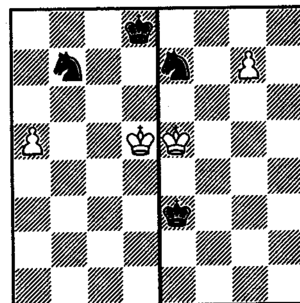
آخر بازی اسب

اسب در مصاف با پیاده‌ها، به خصوص اگر از آنها دور باشد، معمولاً ضعیف جلوه می‌کند. لااقل سه حرکت طول می‌کشد تا اسب از عرض صفحه عبور کرده تا با یک پیادهٔ منفرد مقابله کند. بنابراین با همین جنبه آغاز می‌کنیم.

اسب درمقابل پیاده(ها)

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، اسب هنگام متوقف کردن پیاده‌ها نمی‌تواند با قدرت عمل کند و گهگاه درمقابل یک پیادهٔ پیشرفته درمی‌ماند. اینها چند نمونه هستند که در آنها اسب درصدد است تا بی‌حمایت شاه، پیاده‌ای را متوقف کند:

(۳۰۴)



بدیهی است هنگامی که پیاده به حاشیهٔ صفحه نزدیکتر باشد، همانند آخر بازی فیل، کار اسب دشوارتر می‌شود.

دلیل یکی است: درمقابل پیادهٔ رخ، امکانات دفاعی اسب به نصف کاهش می‌یابد، زیرا فقط از یک سمت می‌تواند با آن مقابله کند.

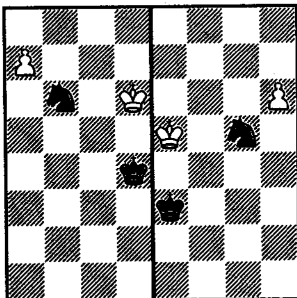
در نیمهٔ چپ نمودار ۳۰۴، به حالت کلاسیکی برمی‌خوریم که اسب به رغم نزدیک بودن شاه خودی، مقابل پیادهٔ رخ درمی‌ماند. سفید با **1.a6!** می‌برد زیرا نمی‌توان پیاده را متوقف کرد: !1. ... ♔c7 2.a7 این پوزیسیون را با نیمهٔ سمت راست مقایسه کنید. سیاه درمقابل پیادهٔ ستون اسب پس از

1.♔e6 ♘g8 2.♔f7 ♘h6+ 3.♔g6 g8

مساوی می‌کند.

هنگامی که پیادهٔ رخ به عرض هفتم برسد، درصورتی که شاه سیاه تاحدودی دور باشد سفید به پیروزی می‌رسد. درنیمهٔ چپ نمودار ۳۰۵، سیاه قادر به جلوگیری از نابودی اسب نیست.

(۳۰۵)



سفید **1.♔c6 ♘a8 2.♔b7** بازی می‌کند و می‌برد. برای کسب مساوی، شاه سیاه باید آماده باشد تا به محض گرفته شدن اسب، خانهٔ c8 یا c7 را اشغال کند.

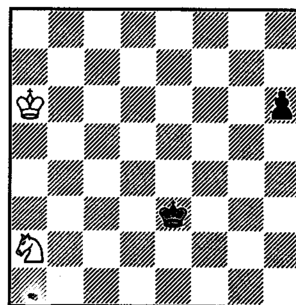
اما اگر پیاده زیاد پیشرفته نباشد، می‌توان با اسب و بی‌کمک شاه مساوی کرد. به عنوان مثال در نیمهٔ راست نمودار ۳۰۵، سفید به پیروزی نمی‌رسد، زیرا پس از

1.♔f5 ♘h7 2.♔g6 ♘f8+ 3.♔g7 ♘e6+ 4.♔f7 ♘g5+ 5.♔g6

سیاه ذخیرهٔ نجاتبخش **5. ...♘e6! 6.h7 ♘f8+** را دارد.

در عمل، معمولاً به پوزیسیون‌هایی برمی‌خوریم که در آنها اسب از پیاده دور است. در اینجا مشکل، محاسبهٔ چگونگی متوقف کردن پیاده است. اگر پیادهٔ تنها مدنظر باشد، اوضاع بالنسبه ساده است، اما اگر توسط شاه حمایت شود، موقعیت‌های بغایت پیچیده‌ای امکان بروز می‌یابد که به محاسبهٔ دقیق نیازمند است. نمودار ۳۰۶ یک مثال خوب از این دست است.

(۳۰۶)



ن.گریگوریف ۱۹۳۲

وظیفهٔ سفید متوقف کردن پیاده است. در صفحهٔ خالی، اسب مسیرهای مختلفی را می‌پیماید، اما در وضعیت حقیقی، راه توسط شاه سیاه که به خوبی جاگیری کرده سد شده است. در نمودار ۳۰۵ دیدیم که اگر پیاده به عرض هفتم نرسیده باشد اسب با رسیدن به خانه‌های f1 یا g4 می‌تواند سد راه شود. از آنجا که حضور شاه سیاه اشغال خانهٔ f1 را برای اسب غیرممکن می‌سازد پس سفید باید در جست و جوی راهی برای رسیدن به g4 باشد.

چگونه می‌توان چنین کرد؟ با ادامهٔ زیر امتحان می‌کنیم:

1.♘c3 h5 2.♘d5+ ♔f3

(می‌دانیم که بهترین طرز قرار گرفتن شاه نسبت به اسب، تقابل قطری است که اسب در این حالت برای کیش دادن، به سه حرکت احتیاج دارد)

3.♘c7 h4 4.♘e6 ♔g4! 5.♘c5 h3 6.♘e4 h2 7.♘f2+ ♔f3 8.♘h1 ♔g2

و سیاه می‌برد. تنها راه سفید برای مساوی بدین گونه است:

1.♘b4! h5

2.♘c6

همان‌گونه که دیدیم سیاه پس از 2.♘d5+ ♔f3 می‌برد. درصورت 2.♘c2+ ♔e4 3.♘e1 h4 4.♘g2 h3 هم نتیجه یکسان است.

2. ...♔e4

یا 2. ...h4 3.♘e5 و اسب به g4 می‌رسد چون 3. ...♔f4 امکان 4.♘g6+ را می‌دهد.

3.♘a5!!

حرکت غریب اسب را فقط با اطلاع از حساس بودن خانه‌های f1 و g4 می‌توان درک کرد. استقرار اسب در c4 امکان دسترسی به هر دو خانه را فراهم می‌آورد. اسب را نمی‌توان یکراست به g4 برد، زیرا پس از

3.♘d8 h4 4.♘e6 ♔f5! 5.♘d4+

♔g4 6.♘c2 ♔f4

سیاه می‌برد.

3. ...h4

سیاه نمی‌تواند از رسیدن اسب به c4 جلوگیری کند. اگر 3. ... ♔d4(d3) 4.♘c6(+) را در پی دارد و درصورت 3. ... ♔d5 4.♘b3 اسب از طریق d2 به f1 می‌رسد.

4.♘c4

سفید به خانهٔ ایده‌آل می‌رسد و تهدید فوری 5.♘d2+ و 6.♘f1، مساوی را دارد. درصورت 4.♘b3، سیاه با 4. ... ♔e3! می‌برد.

4. ...♔f3!

با این حرکت سفید به بیشترین مشکل دچار می‌شود. درصورت 4. ... h3 5.♘d2+ و 6.♘f1 همان‌گونه که قبلاً دیدیم مساوی می‌شود.

5.♘e5+

هنوز باید دقیق بازی کرد. درصورت

5.♘d2+ ♔e2! 6.♘e4 h3 7.♘g3+ ♔f2

سیاه می‌برد.

5. ...♔g3

6.♘c4 h3

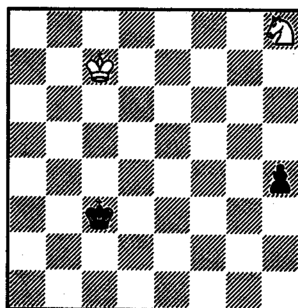
درصورت 6. ... ♔f2 سفید بار دیگر 7.♘e5 می‌کند و 6. ... ♔f4 امکان 7.♘d2 و 8.♘f1 را می‌دهد.

7.♘e3

و ما به پوزیسیون مساوی که در تحلیل‌مان از نمودار ۳۰۵ دیدیم می‌رسیم. یک آخر بازی زیبا.

یک نکتهٔ با ارزش دیگر درمورد مبارزهٔ اسب درمقابل پیادهٔ رخ وجود دارد. در نمودار ۳۰۵ دیدیم که اسب درمقابل پیادهٔ عرض هفتم، به شرطی که شاه دارندهٔ پیاده، نزدیک و شاه ما دور باشد بی‌قدرت است. اگر شاه دشمن قدری دور باشد، اسب می‌تواند از نزدیک شدن آن جلوگیری کند و امکانات شگفت‌انگیزی برای دفاع برپا کند. نمودار ۳۰۷ نحوهٔ عمل را نشان می‌دهد.

(۳۰۷)



ن.گریگوریف ۱۹۳۲

اسب سفید برای متوقف کردن پیاده باید با کیش دادن در e4 یا e2، یک تمپ بگیرد. راه حل زیر به ما نشان می‌دهد که سفید چه خانه‌ای را انتخاب می‌کند، و چرا:

1.♘f7!

بدیهی است که سفید نمی‌تواند جلوی رسیدن پیاده به عرض هفتم را بگیرد، بنابراین باید حق رفتن به f2 یا g3 را برای خود محفوظ نگه دارد. اسب فقط از e4 می‌تواند به خانه‌های مزبور برود. به همین دلیل 1.♘g6 غلط است. پس از

1. ...h3 2.♘f4 h2 3.♘e2+ ♔d2! 4.♘g3 ♔e1

و 5. ... ♔f2 سیاه به راحتی می‌برد.

1. ...h3

2.♘g5

درمقابل 2.♘d6

2. ... ♔d3 3.♘f5 ♔e2! 4.♘g3+ ♔f2

که به برد می‌رسد، ناکام می‌ماند.

2. ...h2

3.♘e4+ ♔c2

شـاه نـمی‌توانـد بـه پـیاده نـزدیک شـود! اگـر 3. ... ♔d3 4.♘g3! و شـاه سـیاه نـمی‌توانـد از ستون e عبور کند چون پیاده ازبین می‌رود. در این صورت تنها مسیرهایش c2-d1-e1 یا d4-e5-f4 خواهد بود، اما این کار به شاه سفید فرصت نزدیکتر شدن را می‌دهد. اکنون می‌بینیم که چرا شاه سیاه به c2 می‌رود: گرفتن یک تمپ درگذار به e1.

سیاه می‌تواند 3....♔d4 را هم به منظور نزدیک شدن از مسیر دیگر امتحان کند. اسب سفید در این حالت به f2 می‌رود تا باز هم از نزدیک شدن فوری شاه سیاه جلوگیری کند (شاه سفید می‌تواند مسیر d5-e6-f5 را سد کند). همچنین ادامهٔ نومیدکنندهٔ

4. ... ♔c3 5.♔d6 ♔d2 6.♔e5 ♔e2 7.♘h1 ♔f3 8.♔d4 ♔g2 9.♔e3 ♔xh1 10.♔f2

به پات می‌انجامد.

واریـاسیون‌های بـالا نشـان مـی‌دهند کـه اسب می‌تواند با موفّقیت، تا نزدیکتر شدن شاه خودی، با شاه دشمن مقابله کند.

4.♘g3!

بدیهی است که 4.♘f2 امکان نزدیک شدن به شاه حریف با

4. ... ♔d2 5.♔d6 ♔e2 6.♘h1 ♔f3

را می‌دهد که به برد سیاه می‌انجامد.

4. ... ♔d1

5.♔d6 ♔e1

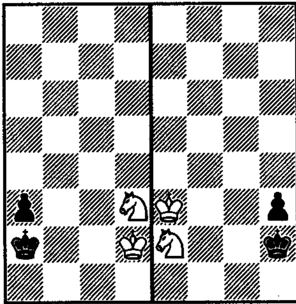
6.♔e5 ♔f2

7.♔f4

شاه سفید موفق می‌شود تا از اسب حمایت کند. توجه داشته باشید که اگر شاه سفید در پوزیسیون اولیه یک خانه دورتر بود می‌باخت.

در کـــمال شگـفتی، اسب هـمیشه در چـنین پوزیسیون‌هایی مدافع محسوب نمی‌شود. هنگامی که شاه دشمن به طرز نامطلوبی درجلوی پیادهٔ همرنگش قرار بگیرد، چند پوزیسیون برندهٔ تیپیک برای طرفی که اسب دارد ایجاد می‌شود. نمودار ۳۰۸ را ملاحظه کنید.

(۳۰۸)



در هر دو پوزیسیون، سفید حملهٔ ماتی دارد. در سمت چپ او با

1.♔c2! ♔a1 2.♘c1 a2 3.♘b3

مات می‌کند. در سمت راست، با شکل پیچیده‌تری از همان مات مواجـه هسـتیم. **1.♔f3!** امـا درصـورت 1.♔f2 ♔h1 سفید به وضع اکراهـی مـی‌افـتد.

1. ... ♔h1 2.♔f2 ♔h2 یا

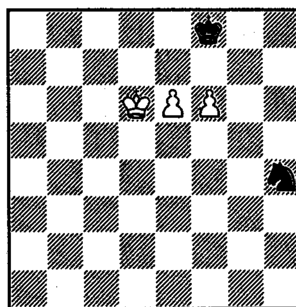
2. ...h2 3.♘g3 مات.

3.♘c3 ♔h1 4.♘e4 ♔h2! 5.♘d2 ♔h1 6.♘f1 h2 7.♘g3

مات. البته، چنین پوزیسیون‌هایی نـادر هسـتند ولی باید آنها را فراگرفت.

هــنگامی کــه اسب بـا دو پـیادهٔ متّصل رودررو می‌شود همه چیز به استقرار مهره‌ها بستگی می‌یابد. وقتی پیاده‌ها به عرض ششم برسند، فقط درصورتی که اسب نزدیک به پیاده‌ها باشد و شاهش روبـه‌روی آنها، بازی مساوی می‌شود. مـثال بـعدی بـیانگر ایـن موضوع است.

(۳۰۹)
حرکت سیاه



گرچه پیاده‌ها بسیار خطرناک به نظر می‌رسند، اما سیاه درصورت حرکت، با دفاع دقیق می‌تواند مساوی کند. سفید درصورت حرکت بلافاصله با 1.♔d7 می‌برد، اما سیاه درصورت حرکت هم پوزیسیون دشواری دارد. بازی چنین ادامه می‌یابد:

1. ...♘g6!

تنها حرکت. ادامه‌های 1. ...♘f5+ 2.♔d7 و سپس 3.e7+ و

1. ...♔e8 2.f7+! ♔f8 3.e7+ ♔×f7 4.♔d7

به برد سفید می‌انجامند. سیاه پس از 1. ...♘f3 2.f7! هم می‌بازد چون در وضع اکراهی است، مثلاً 2. ...♔g7 3.♔e7 یا 2. ...♘d4 3.e7+ ♔×f7 4.♔d7 می‌برد.

2.♔d7

2.f7 ♘e7 مساوی می‌شود یا 2.e7+ ♔e8 یا 2. ...♔f7 یا 2. ...♘×e7

همگی مساوی می‌شوند.

2. ...♘e5+

3.♔d8

یا اینکه 3.♔c7 ♘g4.

3. ...♘c6+

4.♔c7 ♘d4

5.♔d7

اگر

5.e7+ ♔e8 6.♔d6 ♘f5+

و 7. ...♘×e7 مساوی می‌شود.

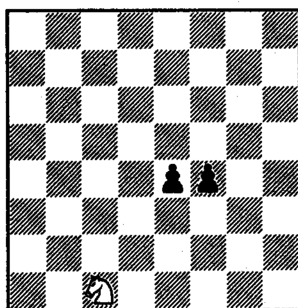
5. ...♘×e6

6.♔×e6 ♔e8

مساوی.

اگر پیاده‌ها زیاد پیشرفته نباشند، کار اسب آسانتر می‌شود. به عنوان مثال، معمولاً اسب درمقابل پیاده‌های عرض پنجم حتی بی‌کمک شاه می‌تواند به مقابله برخیزد.

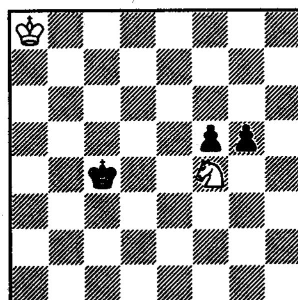
(۳۱۰)



سفید با 1.♘b3! پس از 1. ... e3 2.♘d4 یا 1. ...f3 2.♘d2 f2 3.♘f1 پیاده‌ها را متوقف می‌کند.

در پوزیسیون زیر چخوور نشان می‌دهد که اسب گاهی می‌تواند کاری نزدیک به معجزه صورت دهد:

(۳۱۱)



چخوور

پوزیسیون سفید نومیدکننده به نظر می‌رسد، ولی

او با مانور حیرت‌انگیز اسب نجات می‌یابد.

1.♘e6! g4 2.♘g7 f4

2. ...g3 3.♘×f5 g2 4.♘e3+

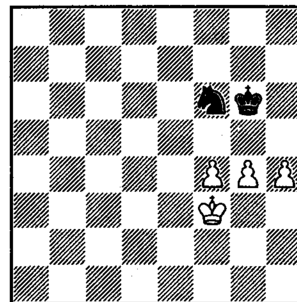
4. ...f2 و اکنون **3.♘h5! f3 4.♘f6 g3** درمقابل 5.♘×g4 f1=♕ 6.♘e3+ ناکام می‌ماند.

5.♘e4 g2 6.♘d2+

و **7.♘×f3** مساوی می‌شود. دفاعی ستودنی که به دلیل وضعیت نامناسب شاه سیاه امکان‌پذیر شد.

اسب درمقابل پیاده‌های منفرد معمولاً به دشواری دفاع می‌کند و به کمک شاه نیازمند است، به خصوص اگر پیاده‌ها از یکدیگر دور باشند. در اینجا مجال پرداختن به مثال‌هایی از این دست نیست، اما می‌توانیم به بررسی مورد اسب درمقابل سه پیادهٔ متّصل بپردازیم. اسب همان‌گونه که مثال بعدی‌مان نشان می‌دهد درصورتی که پیاده‌ها به عرض پنجم نرسیده باشند قادر به مساوی است.

(۳۱۲)



سفید درصورت حرکت می‌برد، زیرا می‌تواند پیاده‌هایش را به عرض پنجم برساند. سیاه درصورت حرکت با استفادهٔ ماهرانه از اسبش مساوی می‌کند. هر دو امکان را بررسی می‌کنیم:

1.f5+

سفید نباید به سیاه اجازهٔ بلوکه کردن پیاده‌ها را بدهد، مثلاً

1.g5 ♘d5! 2.♔e4 ♘e7 3.♔e5 ♔h5! 4.f5 ♔×h4 5.♔f6 (5.g6 ♔g5 6.g7 ♘g8 یا 5.f6 ♘g6+ 6.♔f5 ♔h5) 5. ... ♘d5+ 6.♔g6 ♘e7+

مساوی می‌کند.

1. ...♔g7

2.g5 ♘d5

3.h5

تمام پیاده‌ها هم اینک در عرض پنجم قرار دارند و سفید به آسانی می‌برد.

3. ...♘c3

درصورت

3. ...♔f7 4.h6 ♘c3 5.h7 ♔g7 6.g6

سفید می‌برد.

4.♔f4 ♘e2+

5.♔e5 ♘g3

6.f6+ ♔g8

7.h6 ♘h5

8.g6

و سفید می‌برد، مثلاً

8. ...♘g3 9.h7+ ♔h8 10.f7

و یکی از پیاده‌ها وزیر می‌شود.

درصورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید نمی‌تواند آن گونه که دوست دارد پیاده‌هایش را جلو ببرد:

1. ...♘d5

2.h5+

یا اینکه

2.f5+ ♔f6! 3.♔e4 ♘c3+ 4.♔e3

(اگر 4.♔d4 یا 4.♔d3 ساده‌ترین ادامه 4. ... ♘d1 با تهدید 5. ... ♘f2 است)

4. ...♔e5 5.h5 ♘e4 6.h6 ♘g5

و وضع سفید بهبود نمی‌یابد.

2. ...♔h6!

شاه باید پیشرفته‌ترین پیاده را بلوکه کند. به عنوان مثال، 2. ... ♔f6 درمقابل

3.h6 ♔g6 4.g5 ♘e7 5.♔g4 ♘f5 6.h7!

به شکست می‌انجامد.

3.♔e4

اگر 3.♔g3 ♘e3 4.♔h4 ♘g2+ یا 4.♔h3 ♘d5 درهمین ادامه به مساوی می‌رسد.

3. ...♘c3+

این ادامه از ادامهٔ ساده‌تر 3. ... ♘f6+ 4.♔f5 ♘d5 آموزنده‌تر است که البتّه سفید در این حالت هم کاری نمی‌تواند صورت دهد. مثلاً 5.♔e5 ♘e3

4.♔e5

راه بهتری وجود ندارد. درصورت 4.♔f5 سیاه با ♘d5 به ادامهٔ مذکور در آخرین تفسیر می‌رسد. درصورت 4.♔d4(d3) ♘d1 و تهدید 5. ... ♘f2 است.

4. ...♘d1

5.♔f6

یا اینکه

5.g5+ ♔×h5 6.f5 ♔×g5 7.f6 ♔g6 8.♔e6 ♘e3 9.f7 ♔g7 10.♔e7 ♘f5+

مساوی می‌شود.

5. ...♘e3

6.g5+ ♔×h5

7.g6

یا اینکه با 7.f5 ♘g4+ پیادهٔ g ازبین می‌رود.

7. ... ♘g4+

و سیاه مساوی می‌کند، مثلاً

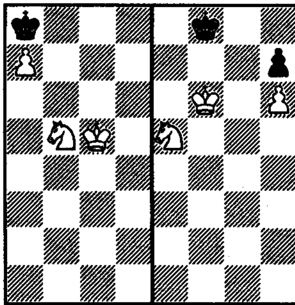
8.♔g7 ♘h6 9.♔h7 ♘f5 10.g7 ♘×g7 11.♔×g7 ♔g4

یا

8.♔f7 ♘h6+ 9.♔g7 ♘g4 10.f5 ♔g5

برای مشاهدهٔ مثال‌های بیشتر از آخر بازی اسب درمقابل پیاده، خواننده می‌تواند به کتابهای تخصصی‌تر مراجعه کند. به بررسی چند پوزیسیون نادر می‌پردازیم که در آنها سفید با یک اسب بیشتر نمی‌تواند به پیروزی برسد:

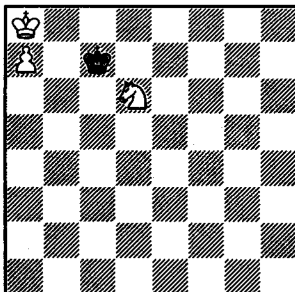
(۳۱۳)



در نیمهٔ چپ نمودار، سفید یک اسب و یک پیاده بیشتر دارد، امّا به پیروزی نمی‌رسد. اگر اسب حرکت کند، پیاده ازبین می‌رود و اگر شاه سفید از پیاده مراقبت کند، بازی پات است.

هنگام تحلیل نمودار ۲۷۵، به پوزیسیونی برخوردیم که اسب و یک پیاده قادر به برد از یک شاه دربند نبودند. بار دیگر پوزیسیون را می‌بینیم:

(۳۱۴)



سفید در صورت انجام حرکت، نمی‌تواند شاه سیاه را از c8 و c7 دور کند. اما سیاه درصورت حرکت، دروضع اکراهی است و می‌بازد. طبق قاعده در چنین پوزیسیون‌هایی سیاه باید شاهش را در خانهٔ همرنگ با خانهٔ اشغالی اسب حریف قرار دهد. از آنجاکه اسب نمی‌تواند تمپ بگیرد راهی برای واگذاری نوبت حرکت به سیاه نمی‌ماند.

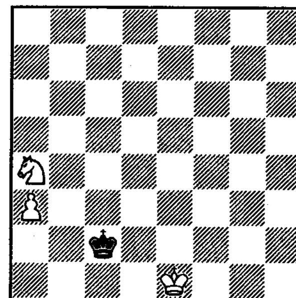
در سمت راست نمودار ۳۱۳، به غیرمعمولی‌ترین پوزیسیون مساوی برمی‌خوریم. شاه سیاه را نمی‌توان از گوشه دور کرد. پس از **1.♘f7 ♔g8** حرکت **2.♔e7** پات می‌کند. البته، اگر پوزیسیون را از کنار صفحه حرکت دهیم سفید به آسانی می‌برد. به عنوان مثال، با یک خانه تغییر مکان به چپ، سفید با

1.♘c7+ ♔f8 2.♔d7 ♔g8 3.♔e7 ♔h8 4.♘d5 ♔g8 5.♔e8 ♔h8 6.♘f6! gf 7.♔f7

می‌برد.

در پایان، باید به این نکتهٔ سودمند اشاره کرد که در آخر بازی اسب و پیاده درمقابل شاه، هنگامی که شاه حامی دور است، بهترین طریق حفاظت از پیاده توسط اسب، از پشت است. زیرا در این حالت شاه دشمن هرگز نمی‌تواند اسب را بگیرد چون پیاده وزیر می‌شود. به عنوان مثال این پوزیسیون را ملاحظه کنید:

(۳۱۵)



درمقابل تهدید ♔b3 ... .1، اسب باید دور شود. فقط

1.♘b2! ♔b3 2.a4

می‌برد درحالیکه هم

1.♘b6? ♔b3 2.a4 ♔b4 3.♔d2 ♔a5

و هم

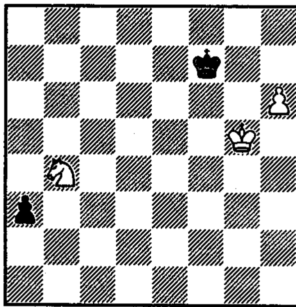
1.♘c5? ♔c3 2.♔e2 ♔c4 3.♘d3 ♔b3

به مساوی می‌رسند.

اسب و پیاده درمقابل پیاده

این گونه برتری قوا معمولاً به مفهوم برد راحت دارندهٔ اسب و پیاده است. با این وجود در چند پوزیسیون امکان دفاع موفّقیت‌آمیز وجود دارد. چند تایی راکه جالبترند بررسی می‌کنیم.

(۳۱٦)



ن.گریگوریف ۱۹۳۳

همانند این پوزیسیون در آخر بازی اسب، زیاد دیده می‌شود. مشکل سفید آن است که به رغم اسب اضافی، پیادهٔ ستون رخ‌اش بی‌حمایت اسب قادر به وزیر شدن نیست و این اسب هم ظاهراً مجبور به استقرار در پایین جناح وزیر است. پیادهٔ سفید با عزیمت شاه سفید به جناح وزیر ازدست می‌رود. بنابراین تنها شانس برد در نگهداشتن شاه سیاه در وضع پاتی و سپس آوردن اسب برای مات کردن آن

است. همان‌گونه که راه حل زیر نشان می‌دهد، زمان‌بندی امری اساسی است:

1.♘a2!

سفید به منظور برد باید به پوزیسیونی برسد که شاه سیاه در g8، شاه خودی در g6 و اسب در b4 باشد. در این حالت می‌تواند پس از 1.h7+ ♔h8 2.♘c6 با دو حرکت مات کند. از طرف دیگر سیاه نیز باید همین پوزیسیون را ایجاد کند ولی با دادن نوبت حرکت به خود. او هنگامی که با 1. ... ♔h8 بتواند پیشروی پیادهٔ h را کنترل کند می‌تواند حرکت جلو بیفتد. به عنوان مثال در پوزیسیون نمودار، تهدید سیاه 1. ... ♔g8! مساوی است، مثلاً 2.♔g6 ♔h8 و اسب سفید در این حالت برای برد باید در a2 باشد. از این رو به دلیل حرکت متن، که تدارک 3.♘b4 را در شاخهٔ فوق می‌بیند، سفید به برد می‌رسد.

1. ... ♔f8

2.♔f6!

البته 2.♔g6 ♔g8 خوب نیست زیرا اکنون درصورت

3.♘b4 ♔h8 4.♘c6 a2 5.♘e5 a1=♕ 6.♘f7+ ♔g8 7.h7+ ♔f8

وزیر سیاه خانهٔ وزارت پیادهٔ h را کنترل می‌کند.

2. ... ♔g8

3.♔g6 ♔h8

4.♘b4 ♔g8

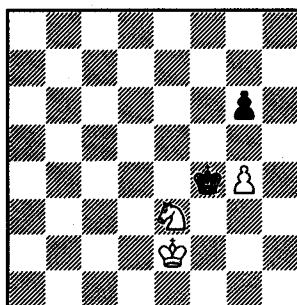
5.h7+ ♔h8

6.♘c6

سفید در دو حرکت مات می‌کند.

گهگاه به پوزیسیون‌هایی برمی‌خوریم که در آنها شاه دشمن همزمان به پیاده و اسب حمله‌ور می‌شود و سفید همان‌گونه که مثال بعدی‌مان نشان می‌دهد نمی‌تواند مهره‌هایش را خلاص کند.

(۳۱۷)
حرکت سیاه



بلک‌بورن ـ زوکرتورت ۱۸۸۱

این پوزیسیون در یک بازی از رویارویی بلک‌بورن و زوکرتورت در سال ۱۸۸۱ به وقوع پیوست. شاه سیاه که به طرز فعالی مستقر شده می‌تواند با تداوم حمله‌اش به پیاده، پوزیسیون را حفظ کند. از آنجا که سفید نه می‌تواند پیاده را پیش براند و نه می‌تواند اسب را حرکت دهد، تنها شانس خود را در حمله به پیادهٔ سیاه با شاهش می‌بیند. اما با دفاع صحیح، این کار خنثی می‌شود، بدین‌گونه:

1. ... ♔g3!

سیاه باید شاه سفید را از رفتن به f2 بازدارد و نباید پیادهٔ خودش را پیش براند، مثلاً

1. ... g5 2.♔d3 ♔f3 3.♔d4 ♔f4 4.♔d5! ♔×e3 5.♔e5

می‌برد. یا اگر 1. ... ♔e4 آنگاه 2.♘g2 و 3.♔f2 به راحتی به برد می‌رسد. در همین پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سفید باشد، 1.♔f2! بازی می‌کند که عملاً 1. ... g5 را اجباری می‌کند (1. ... ♔e4 2.♘g2) که ادامهٔ 2.♔e2 ♔g3 3.♔d3 همانند بالا به برد می‌رسد.

2.♔d1 ♔f3!

سیاه هر زمان که شاهش به ستون f می‌رود باید تقابل بگیرد. به عنوان مثال هم 2. ... ♔f2 و هم

2. ... ♔f4 به سفید امکان می‌دهد که تقابل بگیرد. 3.♔d2 ♔f3 4.♔d3 ♔f4 5.♔d4 ♔f3 6.♔e5! ♔×e3 7.♔f6 ♔f4 8.g5 می‌برد.

3.♔d2 ♔f2

تقابل قطری هم کارا بود، مثلاً پس از 3. ... ♔f4 4.♔e2 ♔g3! به جایی که شروع کردیم بازمی‌گردیم. پس از حرکت متن، سیاه از 4.♘f5 ♔f3 5.♘h6 به دلیل 5. ... ♔f4 و 6. ... ♔g5 هراسی ندارد.

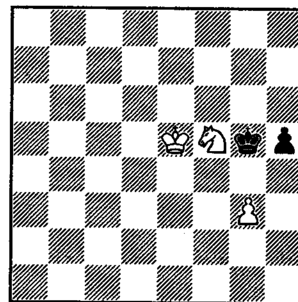
4.♔d3 ♔f3

5.♔d4 ♔f4!

و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند. پس از 6.♔d5 ♔×e3 7.♔e5 ♔f3 سفید با 8.♔f6 به ناگزیر مساوی می‌کند، زیرا 8.g5 درمقابل 8. ... ♔g4 9.♔f6 ♔h5 به شکست می‌انجامد.

این حالت از آن جهت قابل توجه است که اغلب در بازی عملی روی می‌نماید و به نجات وضعیت‌های به‌ظاهر نومیدکننده می‌انجامد. به عنوان مثال به این پوزیسیون توجه کنید:

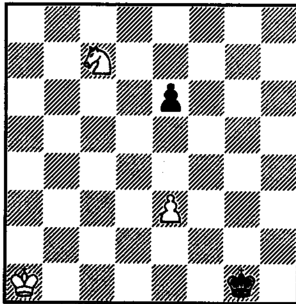
(۳۱۸)



سفید درصورت حرکت نمی‌تواند ببرد، مثلاً 1.♔e6 ♔g6! 2.♔e5 ♔g5 3.♔e4 ♔g4 مساوی می‌کند. یا 1.♘e3 h4! 2.g4 h3 البته اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید به راحتی می‌برد.

اکنون پس از دیدن این دو پوزیسیون آماده‌ایم که به بررسی زیبای بعدی‌مان بپردازیم.

(۳۱۹)



ل. پروکز ۱۹۴۶

سفید می‌تواند پیادهٔ منفرد سیاه را بگیرد، اما تهدید 1. ... ♔f2 برای پیادهٔ خودش وجود دارد. از آنجا که شاه سفید نمی‌تواند به موقع از پیاده محافظت کند، با ادامهٔ جالب زیر این کار به عهدهٔ اسب گذاشته می‌شود:

1.e4!

پس از 1.♘×e6 ♔f2 2.e4 ♔e3 سیاه مساوی می‌کند، مثلاً 3.e5 ♔e4 یا 3.♘g5 ♔f4

یا

3.♘c5 ♔d4

اکنون شاه سیاه باید به تعقیب پیاده بپردازد، زیرا 1. ... e5 درمقابل 2.♘d5 ♔f2 3.♔b2 ♔f3 4.♘f6 ناکام می‌ماند.

1. ... ♔f2

2.♘d5!

اگر به راه حل نمودار ۳۱۷ برگردیم معنی این حرکت عالی روشن می‌شود. درصورت

سـیاه پس از 2.♘b5 ♔e3 3.♘c3
3. ... ♔d3! 4.♔b2 ♔d2 5.♔b3 ♔d3 6.♔b4 ♔d4
تقابل می‌گیرد و به وضعیتی مساوی، شبیه آنچه پیشتر دیده‌ایم می‌رسیم. حرکت متن از خانهٔ مهم e3 پشتیبانی می‌کند، و مانع رسیدن سریع شاه سیاه به جناح وزیر می‌شود.

2. ...♔f3

یا اینکه
2. ...♔e2 3.♘f6 ♔d3 4.e5 ♔d4 5.♘d7

3.♘c3 ♔e3

4.♔a2!

همان‌گونه که در تحلیلمان از نمودار ۳۱۷ دیدیم، سفید برای بردن بازی باید تقابل بگیرد. از a2 شاه سفید خانه‌های b2 و b3 را زیر نظر دارد که متناسب با خانه‌های (d4)d2 و d3 سیاه هستند. بدیهی است که سیاه پس از هر دو ادامهٔ 4.♔b2 ♔d2! و 4.♔b1 ♔d3! مساوی می‌کند.

4. ...♔d4

5.♔b2! ♔d3

اگر 5. ...♔e3 6.♔c2 می‌برد. یا
5. ...♔c4 6.♔c2 ♔d4 7.♔d2 e5 (7. ... ♔c4 8.♘e2) 8.♔c2 ♔e3 9.♔b3 ♔d3 10.♔b4 ♔d4 11.♔b5! ♔×c3 12.♔c5
می‌برد.

6.♔b3 ♔d4

7.♔b4 ♔d3

8.♔c5 ♔×c3

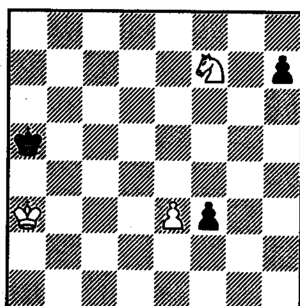
9.e5
و

10.♔d6

می‌برد.

اگر مدافع بیش از یک پیاده داشته باشد، وضعیت‌های بسیار پیچیده‌ای پدید می‌آید که امکان طبقه‌بندی آنها ناممکن است. معمولاً مهرهٔ اضافی تضمین‌کنندهٔ برد است، اما همان‌گونه که پوزیسیون جالب بعدی نشان می‌دهد این کار به آسانی ممکن نیست:

(۳۲۰)



ل. کوبل

به سختی می‌توان برد سفید را باور کرد زیرا به نظر می‌رسد که طرز استقرار اسب و شاهش برای متوقف کردن پیادهٔ f سیاه خوب نباشد. اما شاه سیاه هم مقرّ مناسبی ندارد و سفید به شیوهٔ آموزندهٔ زیر از همین عامل برای برد استفاده می‌کند.

1.♘d6!

بدیهی است که اگر اسب بخواهد پیاده را متوقف کند باید در c4 کیش بدهد، اما انتخاب مسیر درست، مهمّ است. به عنوان مثال درصورت 1.♘e5 پس از
1. ...♔b5! 2.♘×f3 (یا اینکه 2.♘g4 ♔c4 3.♘f2 ♔c3 4.♔a4 ♔d2 5.e4 ♔e3 مساوی می‌کند) 2. ... ♔c4 3.e4 h5 4.♔b2 h4 5.♔c2 (5.e5 ♔d5) 5....h3 6.♔d2 h2 7.♘×h2 ♔d4
با ازبین رفتن آخرین پیاده، بازی مساوی می‌شود. با حرکت متن جلوی 1....♔b5 گرفته می‌شود و تهدید برد فوری با 2.♘e4 و سپس 3.♔b3 وجود دارد.

1. ...f2

2.♘c4+ ♔b5

3.♘d2 f1=♕!

سیاه با ایجاد باریکه‌ای برای شاهش دست به بازی متقابل می‌زند. اگر بخواهد به حفظ قوا بپردازد هر دو پیاده سرانجام ازبین می‌روند، مثلاً

3. ...h5 4.♔b3 h4 5.♔c3 h3 6.♘f1

4.♘×f1 ♔c4

5.♔b2 ♔d3

6.♔c1 ♔e2!

تنها شانس. درصورت

6. ... h5 7.♔d1 h4 8.♔e1 h3 9.♔f2

سفید به راحتی می‌برد.

7.e4 ♔×f1

بازی سیاه موفقیت‌آمیز به نظر می‌رسد، زیرا اگر سفید پیاده‌اش را وزیر کند سیاه با رساندن پیادهٔ خود به h2 به یک مساوی کتابی می‌رسد. اما هنوز سفید کارش را به اتمام نرسانده است.

8.♔d2! h5

یا اینکه

8. ...♔f2 9.e5 h5 10.e6 h4 11.e7 h3 12.e8=♕ h2 13.♕e2+ ♔g1 14.♔e3 h1=♕ 15.♕f2 مات

9.♔e3 ♔g2

سیاه پس از 9. ...h4 10.♔f3 پیاده‌اش را ازدست می‌دهد، و اگر

9. ...♔g1 10.♔f3!

(ادامهٔ

10.♔f4? ♔g2 11.♔g5 ♔g3!

که مساوی می‌شود خوب نیست)

10. ...♔h2 11.e5

سفید می‌برد.

10.e5 h4

11.e6 h3

12.e7 h2

13.e8=♕ h1=♕

بازی دقیق سفید، به آخر بازی برندهٔ وزیر منتهی شده است.

14.♕g6+ ♔h3

ادامهٔ

14. ... ♔f1 15.♕f5+ ♔g2 16.♕g4+

به شاخهٔ اصلی مبدل می‌شود و

14. ... ♔h2 15.♔f2

منجر به مات می‌شود.

15.♕h5+ ♔g2

16.♕g4+ ♔h2

یا اینکه

16. ... ♔f1 17.♕e2+ ♔g1 18.♕f2 مات.

17.♔f2

می‌برد.

یک آخر بازی عالی!

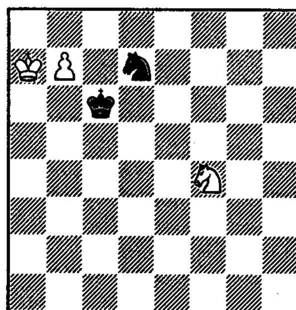
پوزیسیون‌های مشابه زیادی وجود دارند اما احساس می‌کنیم که هم اینک خواننده با ایده‌های زیادی از طرز رویارویی اسب درمقابل پیاده در آخر بازی آشنا شده است. اکنون به پوزیسیون‌هایی می‌رسیم که هر یک از طرفین یک اسب دارند.

اسب و پیاده(ها) درمقابل اسب

با اسب و یک پیاده درمقابل اسب آغاز می‌کنیم. معمولاً این آخر بازی، مساوی است زیرا اسب می‌تواند هم درمقابل پیاده قربانی شود، هم اینکه آن را بلوکه کند. اما اگر پیاده پیشرفته باشد و توسط شاه حمایت شود، چشم‌اندازهای برد خوبی

بـرای طـرف قـویتر وجـود دارد. مـثال بـعدی را ببینیم.

(۳۲۱)



ج.کلینگ ۱۸۶۷

این بررسی بیش از یکصد سال قدمت دارد اما ارزش آمـوزشی خـود را حـفظ کـرده است. سفید بدین‌گونه می‌برد:

1.♘g6

کنترل اسب سیاه بر خانهٔ تبدیل باید برداشته شود. اکنون تـهدید سفید +2.♘e5 یا 2.♘f8 است کـه بــه بــرد فـوری مـی‌رسد. هـمچنین 1.♘e6 ♔d5! 2.♘f8 تـبدیل بـه هـمین شاخه می‌شود.

1. ...♔d5!

سـیاه آمـادهٔ پـاسخگویی بـه 2.♘f8 بـا 2. ...♘e5 است، بنابراین شاهش نباید به c7 یا b5 برود که در آنجا توسط وزیر جدید کیش خواهد بود.

همچنین ادامهٔ

1. ...♔c5 2.♘f8 ♘e5 3.♔a8 ♘c6 4.♘e6+

و 5.♘d8 رضایتبخش نیست.

2.♘f8 ♘e5

3.♔b6

ادامـهٔ 3.♔a8 ♘c6 4.♘d7 بـا طـرح ♘b6–c8–a7 حتی ساده‌تر است، 4. ...♔d6

(4. ... ♔e6 5.♘b6 ♔d6 6.♘c8+ ♔c7 7.♘a7 ♘b8 8.♘b5+)

5.♘b6 ♔c7 6.♘d5+

و 7.♘b4 می‌برد.

3. ... ♘c6

4.♔c7

راه حل طراح اندکی کندتر است، بدین‌گونه:

4.♘d7 ♔d6 5.♘e5! ♘b8 6.♔a7 ♔c7 7.♘c4 ♘c6+

(یا اینکه

(7. ...♘d7 8.♘b6 ♘b8 9.♘d5+

8.♔a8 ♘b8 9.♘b6 ♘a6

(9. ...♘c6 10.♘d5+ و 11.♘b4 می‌برد)

10.♘d5+

و در ادامه 11.♔a7 یا 11.♘b4 می‌برد.

4. ... ♘b4

یا اینکه

4. ...♔c5 5.♘e6+ ♔d5 (5. ...♔b5 6.♘d4+) 6.♘d8 ♘b4 7.♔b6

می‌برد.

5.♘d7 ♘c6

پس از حرکت شاه یا +5. ...♘a6، سفید با 6.♔b6 می‌برد.

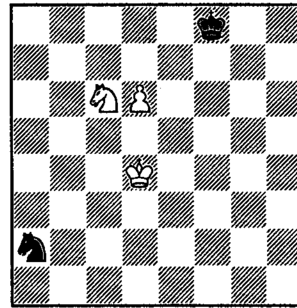
6.♘e5! ♘b4

7.♔b6

می‌برد.

اگر شاه سیاه روبه‌روی پیاده باشد، مشکل کـمتر می‌شود. در این حالت حتی اگر شاه و اسب سفید به طرز مطلوبی قرار گرفته باشند هم می‌توان به نـجات بازی امیدوار بود. نمودار ۳۲۲ یک مثال از این دست است.

(۳۲۲)
حرکت سیاه


ی. آورباخ ۱۹۵۶

به رغم آنکه اسب سیاه، در جای بدی مستقر شده و شاه و اسب سفید می‌توانند از پیاده حمایت کنند، سیاه به مساوی دست می‌یابد.

1. ...♔e8

2.♔d5 ♔d7

البته 3.♔e6 +2... ♘c3 که به برد فوری سفید می‌رسد خوب نیست.

راه حل اولیه، اکنون دانسته باید نادیده گرفته شود، ببینیم: **3.♘e5+ ♔c8** تنها دفاع. سایر حرکتها پس از 4.♔e6 به شکست می‌انجامند، درحالی که اکنون سفید نمی‌تواند 4.♔c6 را به دلیل 4. ... ♘b4+ انجام دهد. **4.♘d3** این حرکت شانس‌های بیشتری از

4.♔e6 ♘b4 5.d7+ ♔c7 6.♔e7 ♘d5+

ارائه می‌کند، یا در همین ادامه 6.♘f7 ♘c6 هم به تساوی می‌انجامد. **4. ... ♘c3+!** درصورت

4. ...♔d7? 5.♘c5+ ♔c8! 6.d7+ ♔c7 7.♔e6 ♘b4 (7. ...♘c3 8.♘b7) 8.♘a6+! ♘×a6 9.♔e7

سفید می‌برد.

5.♔c6 ♘e4 6.d7+ ♔d8 7.♘e5 ♘g5

با یک تساوی روشن.

3.♘b8+!

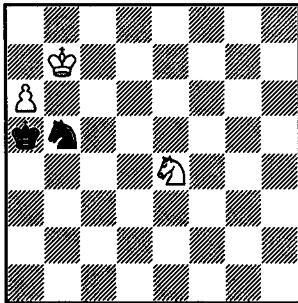
نکته اینجاست که

3. ...♔c8 4.♔e6 ♘b4 5.d7+ ♔c7 (5. ...♔d8 6.♔d6) 6.♘a6+! ♘×a6 7.♔e7

و تمام!

همانند فیل، اسب هم درمقابل پیادهٔ ستون رخ با بیشترین مشکل روبه‌روست، چون فقط از یک طرف می‌تواند به آن حمله کند. در این حالت، همان‌گونه که در بررسی جالب رتی توضیح داده شده، اگر سفید از جلو با شاه از پیاده دفاع کند، شانس‌های خوبی برای برد دارد.

(۳۲۳)


ر. رتی ۱۹۲۹

البته، اگر شاه سیاه از پیاده دورتر بود یا نوبت حرکت با سیاه بود، سفید به آسانی می‌برد، مثلاً،

1. ...♔b4 2.♔b6 ♔c4 3.♘c3! ♘d6 4.♔c7 ♔c5 5.a7

اکنون مسئله این است که چگونه حرکت را به سیاه واگذار کنیم. مشخصاً هیچ حرکت انتظاری دیده نمی‌شود، بنابراین مانور آموزندهٔ زیر، هم تحمیل شده و هم تحمیل‌کننده است:

1.♘c5!

تنها حرکت، زیرا باید از پیادهٔ سفید دربرابر تهدید 1. ...♘d6+ و 2. ...♘c8+ که به تساوی می‌رسد دفاع کرد.

1. ...♔b4

پس از ‎1. ... ♘d6+‎ سفید با حرکت مثلثی شاه به پوزیسیون اوّلیه می‌رسد درحالی که نوبت حرکت به سیاه واگذار شده است:

2.♔c7 ♘b5+ 3.♔c6 ♘a7+ 4.♔b7 ♘b5 5.♘e4!

2.♔b6 ♘d6

3.♘e4!

اسب سیاه از خانهٔ کلیدی‌اش رانده می‌شود. اگر اسب گرفته شود 4.a7 به برد می‌رسد.

3. ... ♘c8+

4.♔c7!

هنوز باید مراقب بود. درصورت ‎4.♔b7 ♔b5‎ سفید به وضع اکراهی می‌افتد و بازی مساوی می‌شود. مثلاً ‎5.♘c3+ ♔a5‎ یا اینکه ‎5.♘f6 ♘d6+ 6.♔a7 ♘c8+‎ والخ،

پس از حرکت متن، ‎4. ... ♘a7‎ به باخت می‌انجامد ‎5.♔b7 ♘b5 6.♔b6 ♔c4 7.♘c3!‎

بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

4. ...♔b5

سیاه پس از

4. ...♔a5 5.♘c5 ♘a7 (5. ...♘b6 6.a7 می‌برد) 6.♔b7 ♘b5 7.♘e4!

سریعتر می‌بازد.

5.♔b7 ♔a5

6.♘c5 ♘d6+

7.♔c7 ♘b5+

8.♔c6 ♘a7+

یا اینکه

8. ...♔b4 9.♘e4 ♘a7+ (9. ...♔a5 10.♔b7) 10.♔b7 ♘b5 11.♔b6

می‌برد.

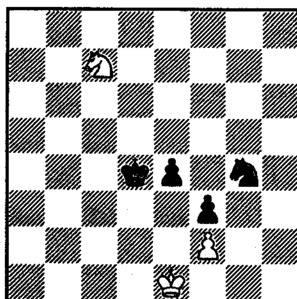
9.♔b7! ♘b5

10.♘e4!

و ما در پایان این بررسی زیبا به پوزیسیون اول که در آن نوبت حرکت با سیاه است رسیده‌ایم. پیشتر، طریقهٔ برد نشان داده شد.

آخر بازی اسب و پیاده درمقابل اسب و پیاده معمولاً مساوی است. برد فقط زمانی میسّر است که یکی از طرفین، برتری مشخّصی ازقبیل یک پیادهٔ روندهٔ توقف‌ناپذیر، آرایش بهتر سوار، شانس‌های دام‌گذاری، یا بی‌حرکت کردن سوار حریف را داشته باشد. به جای پرداختن به چنین موقعیت‌های غیرمعمولی، به بررسی پوزیسیونی می‌پردازیم که در آن سفید یک اسب و پیاده درمقابل اسب و دو پیاده داشته باشد. قانونمند کردن چنین پوزیسیون‌هایی دشوار است زیرا همه چیز به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. اگر طرف نیرومندتر یک پیادهٔ روندهٔ داشته باشد که توسط سوارهای واقع در یک جناح حمایت شود و همزمان سایر پیاده‌ها در جناح دیگر باشند، همانند مورد دو پیادهٔ روندهٔ متصل، چشم‌اندازهای خوبی برای برد پیدا می‌کند. اما اگر تمام پیاده‌ها و سوارها در یک جناح باشند، طرف ضعیفتر شانس مساوی دارد، به رغم اینکه در آخر بازی اسب نسبت به سایر آخر بازی سوارها، طرف نیرومند فرصت بیشتری برای بهره‌گیری از برتری خود دارد.

(۳۲۴)
حرکت سیاه



گلدنوف ـ کان ۱۹۴۶

در این پوزیسیون، تمام پیاده‌ها در یک جناحند و شاه سفید به طرز مناسبی در برابر آنها قرار دارد. تنها مشکل سفید اسب اوست که در جای خوبی قرار نگرفته، ولی این امر برای پیروزی سیاه کافی نیست.

1. ...e3

سیاه قبل از آنکه اسب سفید به معرکه برگردد به آخرین تلاش خود دست می‌زند و مسائل ترفندآمیزی برای سفید ایجاد می‌کند.

2.fe+

همچنین ادامهٔ

2.♘e6+ ♔e5 (2. ...♔d5 3.♘f4+ 4.fe) 3.♘g5 ef+ 4.♔f1 ♔f4 5.♘xf3! ♔g3 6.♔e2

امکان‌پذیر است و نمی‌توان دورنمایی برای سیاه دید.

2. ...♔e4!

حرکتی زیبا. 2. ... ♔xe3 امکان 3.♘d5+ را می‌دهد، در حالی که اکنون سفید در وضع اکراهی قرار دارد.

3.♔f1! ♘xe3+

4.♔f2 ♘d1+

یا اینکه 4. ...♘g4+ 5.♔g3! مساوی می‌شود.

5.♔e1?

این اشتباه به قیمت ازدست رفتن بازی برای سفید تمام می‌شود. او می‌توانست با

5.♔g3! f2 (5. ...♔e3 6.♘d5+ ♔e2 7.♘f4+) 6.♔g2 ♔e3 7.♘d5+ ♔e2 8.♘f4+

مساوی کند. حتی 5.♔f1 f2 6.♔g2. یا در همین شاخه با

5. ...♔f4 6.♘d5+ ♔g3 7.♔e1!

پوزیسیون حفظ می‌شد.

5. ...f2+!

این حرکت به کلّی از چشم سفید دور ماند.

6.♔e2 ♔f4

0-1

درصورت (e6+) 7.♘d5+ سیاه با 7. ... ♔g3 سفید را در وضع اکراهی قرار می‌دهد، مثلاً:

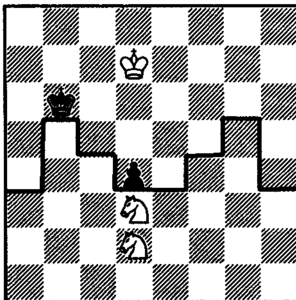
7.♘d5+ ♔g3 8.♔f1 ♔f3

و در ادامه مات می‌شود.

قبل از پرداختن به دیگر مثال‌های عملی آخر بازی اسب، باید به بررسی یک آخر بازی پرداخت که ارزش عملی چندانی ندارد ولی لازم است خواننده از آن اطلاع داشته باشد: دو اسب درمقابل یک پیاده. به خوبی می‌دانیم که مات با دو اسب به دلیل خطر پات، امکان‌پذیر نیست. ولی چون که با بودن پیاده این خطر ازبین می‌رود، در پوزیسیون‌های معیّن، برد ممکن می‌شود.

تحقیقات زیادی روی این آخر بازی خصوصاً توسط طراح بررسی‌ها ترویتسکی انجام گرفته، ولی در اینجا قصد نداریم عمیقاً وارد این قضیه شویم. برای تشریح قواعد اصلی یک نمودار ارائه می‌شود.

(۳۲۵)
حرکت سیاه



بدیهی است که پیادهٔ سیاه باید تا آخرین فرصت ممکن توسط یک اسب بلوکه شود، وگرنه به سادگی جلو رانده و قربانی می‌شود تا دو اسب نتوانند مات کنند. ما با این سؤال مهم روبه‌رو هستیم که پیاده در

کدام خانه باید متوقف شود. در نمودار ۳۲۵ خطی را که پیاده نباید از آن بگذرد تا سفید به پیروزی برسد ترسیم کرده‌ایم. اگر پیاده پشت این خط قرار بگیرد سفید همواره به پیروزی می‌رسد اما اگر پیاده جلوتر رفته باشد سفید فقط درصورتی که سوارهایش به نحو خوبی مستقر شده باشند به پیروزی می‌رسد. البتّه در تمام این حالت‌ها فرض بر آن است که شاه سیاه نتواند بلوکه بودن پیاده را با حمله به یک اسب درهم بشکند. اکنون ببینیم که بازی در پوزیسیون نمودار چگونه ممکن است ادامه پیدا کند:

1. ... ♔b5!

ما به نقل تجزیه و تحلیل چخوور می‌پردازیم. حرکت متن آن گونه که واریاسیون زیر نشان می‌دهد بیشترین مشکل را نصیب سفید می‌کند:

۱) 1. ... ♔b7 2.♘c4 ♔a6 3.♔c6 ♔a7 4.♘d6 ♔a6 5.♘b7 ♔a7 6.♘bc5 ♔b8 7.♔d7 ♔a7 8.♔c7 ♔a8 9.♘b4 d3 10.♘c6 d2 11.♘d7 d1=♕ 12.♘b6 مات

۲) 1. ... ♔a7 2.♘c4 ♔b7 (2. ... ♔a6 3.♘c5+! ♔a7 همانند ادامهٔ بالا) 3.♔c6 (3. ... ♔b8 4.♘e5) 4.♔c7 d3 5.♘e5 d2 6.♘c6+

و در دو حرکت مات می‌شود.

۳) 1. ... ♔a6 2.♔c7! ♔b5 3.♔b7 ♔a5 4.♔c6 ♔a6

(یا 4. ... ♔a4 5.♔b6 همانند واریاسیون بعدی)

5.♘c4

به واریاسیون ۱ وارد می‌شویم.

۴) 1. ... ♔a5 2.♔c6 ♔a4 3.♔b6 ♔a3 4.♔b5 ♔a2 5.♔b4 ♔a1 6.♘c4 ♔a2 7.♔a4 ♔b1 8.♔b3 ♔a1 9.♔c2 ♔a2 10.♘b4+ ♔a1 11.♘a3 d3+ 12.♔b3 d2 13.♘bc2 مات

2.♔c7 ♔a6

3.♔c6 ♔a5!

پس از

3. ... ♔a7 4.♘c4 ♔b8 (4. ... ♔a6 5.♘c5+ و 6.♔c7) 5.♘d6 ♔a7! 6.♘c5! ♔b8 (6. ... d3 7.♔c7) 7.♔b6 d3 8.♘d7+

و سیاه در دو حرکت مات می‌شود.

4.♔c5

پس از 4.♔b7 ♔b5 سفید به وضع اکراهی می‌افتد، بنابراین به اسب d2 نیاز پیدا می‌شود. اما 4.♘c4+ فوری به دلیل 4. ... ♔a4 با تهدید رفتن به b3 خوب نیست. به عنوان یک قاعدهٔ کلّی، اسب بلوکه‌کننده را باید از شاه حریف دور نگه داشت و همزمان شاه و اسب دیگر، باید شاه حریف را به حاشیه صفحه بکشانند.

4. ... ♔a6

اگر 4. ... ♔a4 5.♔b6 همان‌گونه که در واریاسیون ۴ پیشگفته دیدیم، به برد می‌رسد.

5.♘c4 ♔b7

6.♔d6 ♔c8

7.♘a5 ♔d8

شاه سیاه نباید در کنج چپ محبوس شود بنابراین به جناح شاه می‌رود. این حرکت اجباری است زیرا 7. ... ♔b8 به شکست می‌انجامد، پس از

8.♔c6! ♔a7 (8. ... ♔c8 9.♘b7 ♔b8 10.♘d6) 9.♘b7 ♔a6 10.♘b4+ ♔a7 11.♔c7 d3 12.♘a5 d2 13.♘ac6+

و مات در دو حرکت.

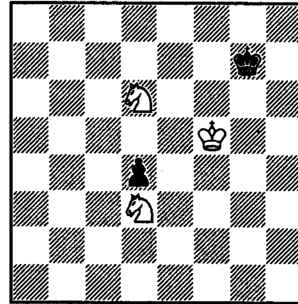
8.♘b7+ ♔e8

یا 8. ... ♔c8 9.♔c6 همانند آخرین تفسیر.

9.♔e6 ♔f8

10.♘d6 ♔g7

11.♔f5



(۳۲۶)
حرکت سیاه

11. ...♔h6

یا اینکه

11. ...♔f8 12.♔f6 ♔g8 13.♘f5 ♔f8 14.♘g7 ♔g8 15.♘e6 ♔h7 16.♔g5 ♔g8 17.♔g6

با یک مات سریع. در هر حال شاه سیاه ناگزیر به گوشهٔ راست پایین صفحه رانده می‌شود، مثلاً

11. ...♔h7 12.♔f6 ♔h6 13.♘c4 ♔h7 (13. ...♔h5 14.♘ce5 ♔h4 15.♔g6 ♔g3 16.♔g5 ♔g2 17.♔g4 ♔f1 18.♔f3

یا در همین ادامه

14. ...♔h6 15.♘g4+ ♔h5 16.♔f5) 14.♘ce5 ♔g8 15.♘g6 ♔h7 16.♘e7 ♔h6 17.♘g8+ ♔h5 18.♔f5 ♔h4 19.♘f6 ♔g3 20.♔e4 ♔h4 21.♔f4

و شاه سیاه در گوشهٔ صفحه محبوس می‌شود.

12.♘e8! ♔h5

پس از

12. ...♔h7 13.♔g5 ♔g8 14.♔f6 ♔h7 (14. ...♔f8 15.♘g7 ♔g8 16.♘e6) 15.♘d6 ♔h6 16.♘c4!

ما به واریاسیون مذکور در تفسیر قبل پا می‌نهیم.

13.♘g7+ ♔h4

در صورت 13. ...♔h6 سیاه پس از

14.♔f6 ♔h7 15.♘f5 ♔g8 16.♔e7 ♔h7 17.♔f7

مات می‌شود. اکنون خواننده باید با روشهای کنترل فعالیّت شاه سیاه آشنا شده باشد.

14.♔f4 ♔h3

15.♘f5 ♔g2

16.♔g4 ♔h2

یا اینکه

16. ...♔f1 17.♘g3+ ♔g2

18.♘h5 و 19.♘hf4 مانع 19. ...♔e2 می‌شود.

17.♘h4 ♔g1

18.♘g6 ♔f1

19.♘gf4 ♔g1

هر دو اسب از فرار شاه جلوگیری می‌کنند. اکنون مسئله فقط تدارک مات پایانی است.

20.♔g3 ♔f1

21.♔f3 ♔g1

22.♔e2 ♔h2

23.♔f2 ♔h1

سرانجام شاه در کنج به دام می‌افتد، اما هنوز سفید باید مراقب باشد، زیرا

24.♘e5 d3 25.♘f3 d2 26.♘h5

با جواب 26. ... d1=♘+! به مساوی می‌انجامد.

24.♘e6! ♔h2

25.♘g5 ♔h1

26.♘e5! d3

27.♘ef3 d2

28.♘e4 d1=♘+

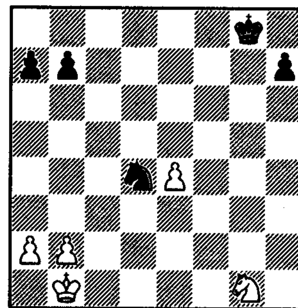
29.♔g3!

و حرکت بعد مات است. اکنون خواننده آن‌قدر اطلاعات کافی راجع به این نوع آخربازی کسب کرده است، که بتواند در بازی عملی به کار بگیرد.

مثال‌های عملی

با آخر بازی کلاسیک برگرفته از بازی لاسکر - نیمزوویچ، در زوریخ به سال ۱۹۳۴ آغاز می‌کنیم.

(۳۲۷)
حرکت سیاه



لاسکر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۴

اگرچه قوا مساوی است ولی سیاه چند برتری پوزیسیونی دارد. نخست آنکه پیادهٔ h اش خیلی نیرومند است، زیرا همان‌گونه که می‌دانیم کنترل پیادهٔ رخ برای اسب دشوار است، و اگر شاه سفید عازم جناح شاه شود، مرکز و جناح وزیر بی‌حامی می‌مانند. دوماً، شاه سیاه می‌تواند به سرعت به e5 برسد تا از این خانهٔ عالی مرکزی به هر دو بخش صفحه استیلا یابد. سوماً اسب سیاه فعالانه‌تر از اسب سفید استقرار یافته است.

همان گونه که نیمزوویچ در عمل به اثبات می‌رساند، مجموعهٔ این برتری‌ها برای برد سیاه کافی هستند:

1. ...♔f7

2.♔c1 ♔f6

3.♔d2 ♔e5

3. ... ♔g5 حاصلی ندارد زیرا پس از 4.♔e3 ♘e6 5.♔f3 سیاه شاه یا پیادهٔ h اش را نمی‌تواند پیش براند. غیر از این بلوکه کردن پیادهٔ روندهٔ e سفید هم مهم است.

4.♔e3 h5

5.a3

برطبق یک اصل کلّی، حتی‌المقدور باید از چنین حرکت‌های تضعیف‌کننده با پیاده اجتناب کرد. در این حالت یک حفره در b3 ایجاد شده که به شاه سیاه در آینده، یک مسیر ورودی می‌دهد. به عقیدهٔ من سفید به هر حال باید این حرکت را به تعویق می‌انداخت، زیرا درمقابل 5.♘h3 برد فوری وجود نداشت. در این حالت پس از 5. ... ♘c2+ سفید نمی‌تواند به ادامهٔ

6.♔f3 ♘b4 7.a3 ♘d3 8.b4 ♘e1+ و 9. ... ♘c2

پا بگذارد، به همین دلیل لاسکر 5.a3 بازی کرد. درعوض می‌توانست 6.♔d2! بازی کند (6....♘b4 7.a3). مشکل بتوان گفت که آیا 5.♘h3 به مساوی می‌رسید یا خیر، اما این حرکت خیلی بیشتر از بازی اصلی برای سیاه مشکل ایجاد می‌کرد.

5. ...a5

حرکت خوبی که پیادهٔ b سفید را ثابت نگه می‌دارد و درنهایت تهدید a4 ... را دارد.

6.♘h3

سفید تقریباً در وضع اکراهی قرار دارد. اسب حرکت دیگری ندارد، ادامهٔ

6.♘f3+ ♘xf3 7.♔xf3 h4

به برد راحت سیاه می‌انجامد، و درصورت 6.♔d3، پیادهٔ e پس از

6. ...♘e6 7.♔e3 ♘g5

ازبین می‌رود. البتّه حرکت پیاده‌ها فقط جناح وزیر را

ضعیفتر می‌کنند.

6. ...♘c2+

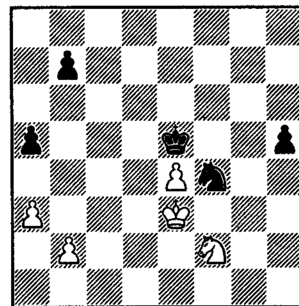
اقدامی که به موفقیت می‌انجامد، گرچه درصورت 7.♔d2! سیاه به جایی نمی‌رسید درصورت

7. ...♘×a3 8.ba ♔×e4 9.♔c3

وضع به وضوح مساوی است، چون اسب می‌تواند بی‌کمک شاه پیادهٔ h را متوقف کند (نمودار ۳۰۵).

مسلماً، حرکت متن ارزش آزمودن داشت، چون سیاه می‌تواند پس از **7.♔d2 ♘d4 8.♔e3** به پوزیسیون قبلی برگردد. مشاهدهٔ نحوهٔ بهبود وضع جالب است. حرکت کلیدی، **8. ... ♘e6!** است که فعالیت اسب سفید را محدود می‌کند و تهدید آن، حمله به پیادهٔ e است. 9.♔d3? ♘f4+ به برد سیاه می‌انجامد و با 9.♘g1 ♘g5 پیادهٔ e ازدست می‌رود، تنها حرکت سفید **9.♘f2** است (9.♔f3 ♔d4) که سیاه با **9. ... ♘f4!** جواب می‌دهد.

(۳۲۸)



لاسکر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۴
(واریاسیون بازی)

سفید بار دیگر در وضع شبه اکراهی است. اگر با 10.♔f3 به بازی غیرفعال بپردازد سیاه پوزیسیون خود را با

10. ...a4 11.♔e3 b6 12.♔f3 ♘e6 13.♔e3 ♘c5 14.♔f3 ♔d4

تقویت می‌کند. احتمالاً بهترین حرکت سفید **10.a4** است، اما حتی در این صورت سیاه چشم‌اندازهای خوبی دارد، مثلاً

10. ...b6 11.b3 ♘g2+ 12.♔f3

یا 12.♔d3 ♔f4

12. ...♘e1+ 13.♔e3 ♘c2+ 14.♔d3 ♘d4 15.♔c4 h4

و سفید به مخمصه می‌افتد. ما ادعا نمی‌کنیم که 8. ... ♘e6 به برد اجباری می‌رسد، اما تجزیه و تحلیلمان مشکلات تدافعی را می‌نمایاند.

7.♔f3 ♘e1+

8.♔e2 ♘g2

9.♔f3 ♘h4+

10.♔e3 ♘g6

با این حرکت سیاه، به پوزیسیونی مشابه آنچه در تفسیر قبلی‌مان داشتیم می‌رسیم. اکنون 11.♘f2 ♘f4 به این شاخه تبدیل می‌شود و 11.♔f3 ♔d4 یا 11.♔d3 ♘f4+ چندان قابل توجه نیستند. لاسکر ادامهٔ دیگری را برمی‌گزیند که تغییر چندانی در وضعیت ایجاد نمی‌کند.

11.♘g5 ♔f6

12.♘h7+

یا اینکه

12.♘h3 ♘e5 13.♔d4

به شاخه‌ای از بازی تبدیل می‌شود.

12. ...♔e7

13.♘g5 ♘e5

14.♔d4 ♔d6

15.♘h3

سفید میل دارد از بلوکه شدن پیاده‌های جناح وزیرش جلوگیری کند، با 15.a4 ♘c6+ مسیر ورودی b4 دراختیار شاه سیاه قرار می‌گیرد. 15.b3 احتمالاً بهترین است، اما با این وجود پیادهٔ رونده سیاه برد او را تضمین می‌کند.

15. ...a4!

16.♘f4 h4

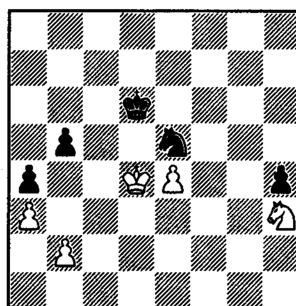
17.♘h3 b6

یک حرکت ظریف تمپ‌گیر. سیاه می‌خواهد بعداً ♘c6+ ... و ♔c5 ... بازی کند، اما فقط در حالتی که اسب سفید در h3 باشد، بنابراین دو حرکته پیاده‌اش را به b5 می‌رساند.

18.♘f4 b5

19.♘h3

(۳۲۹)
حرکت سیاه



لاسکر - نیمزوویچ ۱۹۳۴

19. ...♘c6+

سیاه طرح منطقی حمله در جناح وزیرش را پی می‌گیرد. یک طرح جایگزین

19....♘c4 20.♔c3 ♔e5

است. سیاه احتمالاً نمی‌خواهد پس از

20.♘f4 ♘xb2 21.e5+

اجازهٔ بازی متقابل بدهد، اما

21. ... ♔c6! و 22. ...♘c4

به برد وی می‌انجامد.

20.♔e3

ادامهٔ 20.♔d3 ♔e5 21.♔e3 ♘a5

به برد می‌رسد.

20. ...♔c5

21.♔d3 b4

با بودن چند پیاده در صفحه، مهاجم معمولاً از تعویض اجتناب می‌کند، اما نیمزوویچ برد اجباری را محاسبه کرده است. اکنون سفید باید تعویض کند، زیرا تهدید 22. ...♘e5+ وجود دارد.

22.ab+ ♔xb4

23.♔c2 ♘d4+

24.♔b1

تنها شانس سفید، حمله به پیادهٔ a است. درصورت 24.♔d3 ♘e6 شاه سفید برای دفع تهدید 25. ...♔b3 ناگزیر به بازگشت است، زیرا

25.♔e3 ♔b3 26.♘f4

درمقابل

26. ...♔xb2! 27.♘xe6 a3

ناکام می‌ماند.

24. ...♘e6

نیازی به 24. ...♔b3 نیست، زیرااینک هدف پیادهٔ e است، مثلاً

25.♔c2 ♔c4 26.♔d2 ♔d4
27.♘f2 ♘g5 والخ

آخرین تلاش لاسکر به زیبایی توسط نیمزوویچ خنثی می‌شود.

25.♔a2 ♔c4

26.♔a3 ♔d4

27.♔xa4 ♔xe4

گرچه از پیاده‌های سیاه فقط یکی باقی‌مانده است، ولی اسب سفید نمی‌تواند آن را متوقف کند. اکنون درصورت 28.♘g1 ♔e3 و 29. ...♔f2 یا 28.♘f2+ ♔f3 سیاه می‌برد.

28.b4 ♔f3

29.b5 ♔g2

0–1

پس از 30.b6 ♔xh3 31.b7 سیاه با 31. ...♘c5+ پیاده را می‌گیرد و در همین ادامه پس از

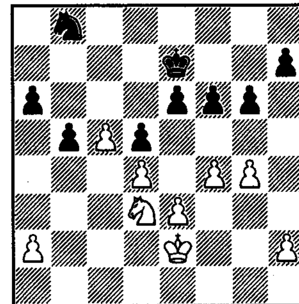
31.♔b5 ♘d8 32.♔c5 ♔g4

33.♔d6 h3 34.♔c7 h2 35.♔×d8 h1=♛

سیاه می‌برد. در این آخر بازی باشکوه، قدرت پیادهٔ رخ درمقابل اسب به خوبی نشان داده می‌شود.

با این مثال خواننده ممکن است گمان کند که آخر بازی اسب، امری صرفاً تکنیکی است که در آن باید از برتری‌های موجود با روش صحیح بهره‌برداری کرد. اما پوزیسیون بعدی نشان می‌دهد که قوهٔ تخیّل هم در آن نقش دارد و امکانات تاکتیکی جالبی فراهم می‌آورد.

(۳۳۰)



پیلزبری ـ گونسبرگ ۱۸۹۵

این پوزیسیون در بازی پیلزبری ـ گونسبرگ در هستینگز به سال ۱۸۹۵ ایجاد شد. سفید یک پیادهٔ روندهٔ متّصل و نیرومند در c5 دارد ولی این به تنهایی کافی نیست. مهمتر از همه آنکه سفید با بازی فعال می‌تواند با موفقیت به پیاده‌های e6 و d5 سیاه حمله کند. در اینجا پوزیسیونی داریم که عناصر دینامیک آن مهمتر از عناصر استاتیک هستند. از نقطه‌نظر استاتیک، پوزیسیون سیاه قابل قبول است. او می‌تواند یک پیادهٔ رونده در جناح وزیر ایجاد کند و حرکت بلوکه کنندهٔ ♘c6 ... را دراختیار دارد. درواقع، اگر حرکت با سیاه بود، با ♘c6 ... .1 همه چیز حفظ می‌شد. اما در شطرنج باید همیشه امکانات مشخص تاکتیکی را در تلفیق با ملاحظات پوزیسیونی مدنظر قرار داد. در این مورد، سفید می‌تواند بلافاصله با حمله به پیاده‌های e6 و d5، سازمان پوزیسیون سیاه را درهم بریزد، بدین‌گونه:

1.f5!

سفید نمی‌تواند اجازهٔ ♘c6 ... .1 را بدهد. اکنون تهدید او 2.fe و سپس +♘f4 .3 یا ♘f4 .2 فوری است.

1. ...g5

این حرکت ضروری است وگرنه پیادهٔ d ازبین می‌رود، مثلاً

1. ...gf 2.gf ef 3.♘f4

پیاده با برتری واضح پوزیسیونی بازپس گرفته می‌شود. یا درصورت

1. ...ef 2.gf g5 3.♘b4

پیادهٔ d ازبین می‌رود.

2.♘b4! a5

سفید ادامه‌ای را انتخاب می‌کند که به یک بازی زیبای ترکیبی منتهی می‌شود. به سختی می‌توان به ادامهٔ بهتری رسید، زیرا همانند بازی اصلی، تهدید 3.c6 ♔d6 4.fe است و درصورت

2. ... ♔d7 3.fe+ ♔×e6 4.c6! ♔d6 5.c7 ♔×c7 6.♘×d5+

و ♘×f6 .7 سفید به راحتی پیروز می‌شود. با حرکت متن سیاه امید دارد اسب را دور براند، چون با ♘c6 ... .3 پوزیسیون دفاعی خوبی برایش ایجاد می‌شود.

3.c6! ♔d6

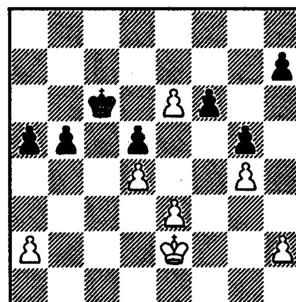
بدیهی است که سیاه نمی‌تواند اسب را به دلیل 4.c7 بگیرد و ♔d8 ... .3 امکان !4.fe را می‌دهد که وضعیتی مشابه بازی اصلی پدید می‌آید.

4.fe! ♘×c6

تمام حرکتها اجباری است، زیرا ab ... .4 درمقابل 5.e7 ♔×e7 6.c7 که بی‌پناهی اسب را آشکار می‌کند به شکست می‌انجامد.

5.♘×c6 ♔×c6

(۳۳۱)



پیلزبری ـ گونسبرگ ۱۸۹۵

اکنون به یک آخر بازی پیاده می‌رسیم که در آن قوا، هم‌اندازه است و با نگاهی سطحی همه چیز به سود سیاه به نظر می‌رسد. او نه فقط تهدید گرفتن پیادهٔ e را دارد بلکه شانس ایجاد یک پیادهٔ روندهٔ دور را هم دارد. اما سفید پیشتر پی برده که می‌تواند از پیادهٔ رونده‌اش مراقبت کند و قبل از آنکه سیاه از پیاده‌های رونده‌اش استفادهٔ مؤثر کند دو پیادهٔ روندهٔ نیرومند مرکزی ایجاد کند.

6.e4! de
7.d5+ ♔d6
8.♔e3

فقط الان می‌توان دید که پیلزبری چه قدر زودتر ناگزیر به محاسبه بود. او پیادهٔ e را به موقع می‌گیرد تا پیادهٔ روندهٔ جناح وزیر سیاه را متوقف کند.

8. ...b4
9.♔×e4 a4
10.♔d4 ♔e7

بهترین دفاع. در بازی اصلی، گونسبرگ با 10. ...h5 ادامه داد و پس از

11.gh a3 12.♔c4 f5 13.h6 f4 14.h7

تسلیم شد. درصورت 10. ... f5 11.gf g4 12.f6 سفید به راحتی می‌برد.

11.♔c4 b3

باز هم

11. ...f5 12.gf g4 13.♔×b4 h5

قدری دیر است، زیرا پیاده‌های سفید خیلی پیشرفته شده‌اند، مثلاً 14.♔c5 h4 15.d6+ می‌برد.

12.ab a3

یا اینکه

12. ...ab 13.♔×b3 f5 14.gf g4 15.♔c3

و سفید پیاده را متوقف می‌کند.

13.♔c3 f5
14.gf g4

سیاه لااقل در ایجاد یک پیادهٔ رونده در هر جناح موفق شده است، اما در ازاء آنها یک پیادهٔ b برای سفید ایجاد کرده که در اینجا موجب برد بازی می‌شود.

15.b4! h5
16.b5 h4
17.b6 a2

شاه سفید ناگزیر به عرض پایینتر کشانده می‌شود تا درصورت ایجاد وزیر جدید، درمعرض کیش باشد، کاری که هرگز صورت نمی‌گیرد.

18.♔b2 g3
19.hg hg
20.d6+!

این حرکت دقیقتر از

20.b7 g2 21.b8=♕ a1=♕+ 22.♔×a1 g1=♕+

است که هنوز سیاه می‌تواند به جنگ ادامه دهد.

20. ...♔×d6

یا اینکه

20. ...♔f6 21.d7 ♔e7 22.b7 g2 23.d8=♕+ ♔×d8 24.b8=♕+

سفید با تِم بازگشت به پیروزی می‌رسد.

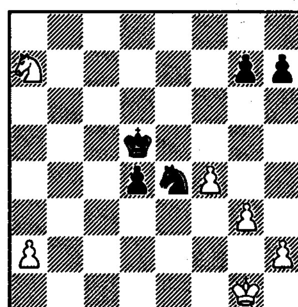
21.b7 ♔c7
22.e7

می‌برد.

بازهم سفید با کیش وزیر می‌کند. یک بازی بی‌نهایت زیبا از سفید.

در مثال زیر می‌بینیم که چگونه با امکانات واقعی تاکتیکی باید درمقابل برتری‌های کلّی به مقابله برخاست:

(۳۳۲)
حرکت سیاه



بارسزا ـ سیماگین ۱۹۴۹

سفید نه فقط یک پیاده بیشتر دارد بلکه با یک پیادهٔ روندهٔ دور a، امیدوار به ایجاد یک پیادهٔ دیگر در ستون f است. با این وجود، پوزیسیونش بازنده است. نخست آنکه، سوارهای سیاه که به خوبی متمرکز شده‌اند به نحو عالی از پیادهٔ روندهٔ d حمایت می‌کنند. دوماً، اسب سفید جایگاه مناسبی ندارد تا بتواند با پیادهٔ d مقابله کند. این دو عامل به سیاه امکان برد می‌دهند، بدین‌گونه:

1. ...d3
2.♔f1 ♘c3
3.♔e1 ♔d4

بدیهی است که تمام حرکتهای سفید مانند حرکت بعدی وی، اجباری است. اکنون تهدید 4. ... ♔e3 است.

4.♔d2 ♘e4+
5.♔c1

سایر حرکتها بلافاصله درمقابل 5. ... ♔e3 به باخت می‌رسند، اما سیاه الان چگونه باید ادامه دهد؟ درصورت 5. ...d2+ ، 6.♔c2 بازی می‌شود و درصورت 5. ... ♔e3 سفید با

6.♘b5 d2+ 7.♔c2 ♘f2 (7. ... ♔e2 8.♘d4+) 8.♘c3

خود را نجات می‌دهد. سیاه می‌تواند با مانور آموزندهٔ زیر که امکانات موجود در نمودار ۳۲۲ را به خاطرمان می‌آورد، به پیروزی برسد. می‌بینیم که آشنایی با آخر بازی‌های پایه چقدر حیاتی است!

5. ... ♘d6!

اسب عازم c4 است. به زودی وجه ممیزهٔ این حرکت را خواهیم دید.

6.♔d2

این حرکت به سیاه اجازه می‌دهد تا طرح برنده‌اش را دنبال کند ولی سایر حرکتها هم به باخت می‌رسند، مثلاً:

۱) 6.♘c6+ ♔c3 7.♘e7
(تهدید سیاه 7. ... ♘e4 و 8. ... d2+ بود)
7. ...d2+ 8.♔d1 ♘e4 9.♘d5+ ♔c4

می‌برد، زیرا هر حرکت اسب اجازهٔ 10. ... ♔d3 را می‌دهد.

۲) 6.a4 ♔e3 7.♘c6 ♘c4! 8.♘b4 (یا 8.a5 d2+ و 9. ... ♘b2) 8. ...d2+ 9.♔c2 ♔e2

می‌برد.

6. ... ♘c4+
7.♔c1

درصورت 7.♔d1(e1)، حرکت قاطع 7. ... ♔e3 وجود دارد.

7. ...d2+
8.♔c2 ♔e3
9.♘b5

در ظاهر سفید با تهدید عزیمت اسب به c3 دست به دفاع موفقی زده، اما اکنون علت رفتن اسب سیاه به

c4 را می‌بینیم.

9. ...♘a3+!

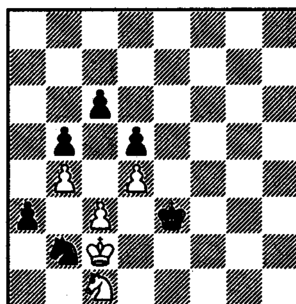
همان ایدهٔ نمودار ۳۲۲. اسب سفید به گوشه کشانده می‌شود.

10.♘×a3 ♔e2

و پیاده وزیر می‌شود. در نگاه اول به سختی می‌توان پذیرفت که سیاه در نمودار ۳۳۲، به برد اجباری دست پیدا کند.

پیشتر گفته شد هنگامی که قوای کمتر در صفحه باشد پیادهٔ اضافی ارزش بیشتری پیدا می‌کند. در آخر بازی‌های پیاده، یک پیادهٔ اضافی تقریباً همیشه تعیین‌کننده است و در آخر بازی سوار سبک، معمولاً چشم‌اندازهای خوبی برای برد ایجاد می‌کند. اما از سوی دیگر، در آخر بازی‌های رخ و وزیر، آرایش مهره‌ها معمولاً مهمتر از پیادهٔ اضافی است. در مثال آخرینمان بار دیگر به تشریح این اصل کلّی می‌پردازیم. سیاه یک پیادهٔ اضافی دارد اما بهره‌برداری از این عامل دشوار به نظر می‌رسد، زیرا تمام پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند، پیادهٔ رونده به طرز مؤثری بلوکه شده و همزمان سفید می‌تواند از پیادهٔ ضعیف c اش دفاع کند. سیاه چگونه می‌تواند از این برتری قوا استفاده کند؟

(۳۳۳)
حرکت سیاه



مارکو ـ ماروکزی ۱۸۹۹

این پوزیسیون در بازی مارکو ـ ماروکزی، در وین به سال ۱۸۹۹ ایجاد شد. پیادهٔ روندهٔ سیاه، به تنهایی بی‌وجود این برتریها، برای برد کفایت نمی‌کند: اولاً، شاه سیاه به خوبی مستقر شده و می‌تواند به بردن آخر بازی حتی درصورت ازبین رفتن پیادهٔ رونده‌اش کمک کند. دوماً، طرز استقرار اسب سفید خوب نیست و در بعضی ادامه‌ها، شاهش را بلوکه می‌کند. ماروکزی از این برتری‌ها به طرز استادانه‌ای بهره‌برداری می‌کند، بدین‌گونه:

1. ...♘d3!

سیاه بی‌معطّلی از این موضوع که پس از 2.♘×d3 a2 3.♔b2 ♔×d3 آخر بازی پیاده‌اش برنده است، بهره‌برداری می‌کند. همچنین پس از
2.♘a2 ♔e2! 3.♔b3 ♔d2 4.♔×a3 ♔c2
سفید بازنده می‌شود. او فقط یک حرکت دراختیار دارد.

2.♘b3 ♘e1+

پس از
2. ...a2 3.♘a1 ♔e2 4.♘b3
وضع چندان ساده نیست، زیرا شاه سفید می‌تواند به محض حرکت اسب سیاه، پیادهٔ a را متوقف کند و بدین ترتیب اسب خود را آزاد کند.

3.♔d1

یا اینکه
3.♔b1 ♔d3 4.♘a5 ♔×c3 5.♘×c6 (5.♔a2 ♘c2!) 5. ...♘c2
به راحتی می‌برد.

3. ...♔d3!

در آخر بازی‌هایی که پیاده‌ها فقط در یک جناح قرار دارند، همواره مترصّد این گونه قربانیهای سوار که راه را برای شاه باز می‌کنند، باید بود. خصوصاً با توجه به اینکه می‌دانیم اسب نمی‌تواند به خوبی درمقابل پیادهٔ رخ دفاع کند. در پوزیسیون زیر این موضوع صادق است.

4.♔×e1 ♔×c3

5.♘a1!

یک دفاع رویایی. اگر سیاه الان برای گرفتن اسب اقدام کند، پس از

5. ...♔b2? 6.♔d2! ♔×a1 7.♔c1 ♔a2 8.♔c2

باید مساوی کند.

5. ...♔×d4

6.♘c2+

در صورت

6.♔d2 ♔c4 7.♘c2 ♔b3 8.♔c1 a2

به وضعیتی مشابه آنچه بعداً ایجاد می‌شود، می‌رسیم.

6. ...♔c3!

7.♔d1

ریزه‌کاری‌های این آخر بازی هنوز به پایان نرسیده است. درصورت 7.♘×a3 ♔b2 اسب ازدست می‌رود.

7. ...a2

8.♔c1 d4

9.♘a1 d3

10.♘c2

آخرین ترفند، زیرا 10... dc پات می‌کند.

10. ...c5!

0-1

ماروکزی یکی از برترین هنرمندان آخر بازی بود.

با این مثال نه فقط بخش آخر بازی اسب بلکه آخر بازی‌ها را به پایان می‌بریم. امید داریم که با توضیح مشروح هر پوزیسیون، در دلپذیرتر کردن تئوری آخر بازی موفق بوده باشیم. برحسب ضرورت، در مجموعه‌ای که ارائه شد جرح و تعدیل زیادی صورت گرفت ولی کوشیدیم تا آخر بازی‌های پایهٔ لازم را دراختیار بازیکن شطرنج قرار دهیم.

ما بر اهمیت این بخش از بازی تأکید شدید داریم. با عمیق شدن در تکنیک والای آخر بازی قهرمانان جهان و استاد بزرگ‌های پیشرو، می‌توان به تلاش‌های آنها در این زمینه پی برد. اگر مطالعهٔ این کتاب، باعث پیشرفت آخر بازی خواننده شود در رسیدن به هدف خود موفق بوده‌ایم.

انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب های شطرنج

دانستنیهای عمومی شطرنج (همه چیز درباره آموزش شطرنج پایه)

نویسنده :کورتس دورفر/ترجمه :ابوالقاسم نجیب(۱۶صفحه رنگی گلاسه)/ ۶۳۰۰ تومان

در میان کتابهای مختلف مفیدی که در حوزهٔ آموزش شطرنج منتشر شده‌اند، کمبود کتابی که به جنبه های عمومی و دانستنی های شطرنج نیز بپردازد کاملاً احساس میشد. در کتاب حاضر، نه تنها آموزش شطرنج ارائه می شود، بلکه خوانندگان با جنبه‌هایی از تاریخ شطرنج، مسابقات، تشکیلات شطرنج، انواع بازی شطرنج (با زمان‌های متفاوت)، ثبت حرکات، پوزیسیون و نمودار، استراتژی و تاکتیک، گشایش ها، بازی با پیاده ها، حمله و دفاع، انواع مات و پات، طراحی، مرکز، گسترش، ابتکارعمل، مسائل شطرنج، قرعه کشی مسابقات، کامپیوترهای شطرنج، و خلاصه انواع دانستنی ها آشنا میشوند .

.نویسندهٔ کتاب، که سر دبیر یکی از معتبرترین نشریه های شطرنج جهان به نام (Chess Life) چس لایف است، این کتاب را با همکاری گروهی از کارشناسان شطرنج جهان تألیف و منتشر کرده است

هنر ترکیب در شطرنج(Combination Art)/ماکسیسم بلوخ/۴۵۰۰ تومان/چاپ سوم

ترکیب یکی از ارکان مهم و از زیباترین بخشهای شطرنج است که باعث می شود محاسبه و تجسم در بازیکن پرورش پیدا کند و برای پیش بینی حرکات دقیق در شطرنج مهم است که این مهارت را در خودتان پرورش دهید تا به موفقیتهای مهمی دست یابید. مسائل ترکیبی در این کتاب از ساده به پیچیده تنظیم شده است.

هنر دفاع جانانه در شطرنج/لوپولو کایفسکی/یاکوف دامسکی/احسان محمد اسماعیل/۷۹۰۰ تومان

در شطرنج معاصر امروز، آشنا نبودن با مهارت های دفاعی، سقف پیشرفت هر شطرنج‌بازی را کوتاه می کند. مثال های فراوانی که از بازی های عملی در این کتاب آورده شده است، دانشی را از شیوه های مختلف دفاع غیر فعال– فعال و در نهایت حمله متقابل، در اختیار خواننده می گذارد که اولین ثمره آن کسب نتایج بهتر در هر مسابقه ای خواهد بود.

سودمندی کتاب حاضر از این جنبه به حدی است که آن را بی نیاز از هر کلام اضافی می سازد.

۱۰۰۰ بازی گنجینه‌ای از بهترین بازی‌های شطرنج درجهان/۵۶۰ صفحه/ ۸۰۰۰ تومان

گنجینه‌ای از بهترین بازی‌های طلایی شطرنج است که درطول ۴۲ سال (تا سال ۲۰۰۷) در جهان انجام شـده است. این گنجینه از (شماره ۱۰۰– ۱ اینفورماتور) بازیهای برترین قهرمانان شطرنج جهان انتخاب شده است .

میراث شطرنجی آلخین نویسنده :الکساندر کوتوف /مترجم :آبتین گلکار

این کتاب به گفته کوتوف بهترین و با ارزشترین کتاب شطرنجی اوست. این اثر می تواند مجموعهٔ درسنامه هایی باشد هم برای مربیان و هم برای شطرنج بازانی که پس از فراگیری اصول اولیهٔ شطرنج و کسب تجربهٔ شرکت در مسابقات می خواهند شطرنج را به صورت علمی و عمیقتر دنبال کنند .

مزیت هر دو جلد کتاب آن است که بخشهای مختلف آن تقریباً از یکدیگر مستقل هستند.

میراث شطرنجی آلخین جلد اول :زندگینامه -تئوری گشایشها /۶۵۰۰ تومان

شامل زندگینامه– اصول کلی ویژگیهای شاخص شروع بازیهای آلخین -گشایشهای تاکتیکی خاص و شاخه ها و ایده های جدیدی که آلخین وارد تئوری گشایشها کرد.

میراث شطرنجی آلخین جلد دوم :تاکتیک و ترکیب /۸۵۰۰ تومان

شامل ترکیب - ضربه های تاکتیکی - حمله به شاه- قربانی پیاده برای کسب ابتکار عمل و به ثمر رساندن برتری قوا. در پیوست، فهرست کامل گشایشها است که در بازیهای کتاب به تفصیل مورد بررسی و تفسیر دقیق قرار گرفته است.

دفتر ثبت حرکات شطرنج استاندارد (سیمی) ۱۵۰۰ تومان

سیستم من در عمل/نویسنده:آرون نیمزوویچ/ترجمه: امیرعلی تقی خانی/۳۶۸ صفحه/۷۳۰۰ تومان

این کتاب در ادبیات جهان به عنوان مرجعی از آموزش علمی شطرنج در قالب درسنامه‌های مختلف مورد توجه و تدریس می باشد. و بطور عملی دیدگاهها و نظرات نیمزوویچ را تشریح و تبیین می کند.
در واقع این کتاب تمرینات عملی کتاب"روش من" نیمزوویچ است که قبلا به چاپ رسیده است.

تئوری آخر بازی شطرنج/ نویسنده: آندره شرون/ترجمه: عباس لطفی/۲۹۶ صفحه/۴۵۰۰ تومان

این کتاب برگرفته از کتابهای «رساله کامل آخر بازی» و «خودآموز شطرنج» نوشته‌ی آندره شرون، محقق بزرگ در زمینه آخر بازی است. رساله کامل شطرنج از معتبرترین کتب آخر بازی است که شرون پس از ۲۰ سال مطالعه و بررسی تالیفات و منابع گوناگون شطرج آن را به رشته تحریر درآورده است. این کتاب شامل کاملترین اصول و قواعد تئوری آخر بازی در شطرنج است.

مایزلیس (تئوری بنیادی شطرنج) ترجمه: رضا رضایی/جلد گالینگور/ ۶۸۸ صفحه/ ۶۰۰۰ تومان

کتابی برای تمام فصول، آموزش کامل و گام به گام شطرنج از مراحل مقدماتی تا پیشرفته، حاوی مهمترین مباحث استراتژیکی و تاکتیکی شطرنج، بازی پوزیسیونی و اصول گشایشها. کتابی که هر شطرنج آموزی باید حتماً آن را بخواند. این کتاب به دلیل استقبال فراوان خوانندگان به چاپ نهم رسیده است.

رموز استراتژی در شطرنج مدرن/ پیشرفت‌های پس از نیمزوویچ

نویسنده: جان واتسن/ ترجمه : رضا رضایی/۹۰۰۰ تومان/۵۶۰ صفحه

جان واتسن یکی از معتبرترین نویسندگان شطرنج است. این اثر برندهٔ جایزهٔ بهترین کتاب سال ۱۹۹۹ از سوی فدراسیون شطرنج آمریکا و برندهٔ جایزهٔ سال ۱۹۹۹ از سوی فدراسیون شطرنج بریتانیا شده است. کتاب حاضر به نیاز شطرنج بازان برای مطالعهٔ اثری جامع و عمیق در زمینهٔ کار کردن و بررسی کردن پوزیسیونهای مدرن شطرنج به خوبی پاسخ می‌دهد و این نکته را روشن می‌کند که تئوری‌های نیمزوویچ (که در زمان انتشار سیستم من جنبهٔ انقلابی و بحث برانگیز داشتند)امروز به موازات مفاهیم کلاسیک حک و اصلاح شده‌اند.

تئوری شروع بازی شطرنج/ عباس لطفی/۴۸۰صفحه/ ۴۸۰۰ تومان

در مبحث شروع بازی، حرکات بر پایه شماری ایده‌های مشخصی بنا شده‌اند که در واقع شالوده و اساس بازی را تشکیل می‌دهند. این کتاب نوآموزان را با این ایده‌ها یعنی تئوری انواع شروع بازی‌های باز، نیمه باز و بسته به خوبی آشنا می‌سازد.

زندگی نامه و بهترین بازی های قهرمان شطرنج جهان کرامنیک

نویسنده: ولادیمیر کرامنیک/ ترجمه خشایار بهاری/ چاپ اول/ ۳۸۴ صفحه / ۴۵۰۰ تومان

برگزیده بهترین بازی های چهاردهمین قهرمانی شطرنج جهان ولادیمیر کرامنیک است که توسط خودش به دقت تفسیر شده است. در دو پیوست جداگانه در رویارویی دو جانبه این شطرنج باز را که به کسب مقام قهرمان جهان انجامید (۲۰۰۰– ۲۰۰۶) نیز بر متن کتاب اضافه شده است.

تئوری آخر بازی‌های رخ/اسمیسلوف– لِونفیش/ترجمه پروانه هل عطایی/۴۵۶ صفحه/۸۰۰۰ تومان

طبق آمار شطرنج نیمی از پایان بازی‌ها متعلق به آخر بازی‌ها رخ می‌باشد. لذا شناخت قوانین این مرحله از بازی راه صعود به قله هنر شطرنج محسوب می‌گردد.

کتاب حاضر به دلیل این که سلسلهٔ کاملی از آخر بازی‌های مقدماتی و پیشرفته رخ می باشد برای اولین بار توسط دو استاد برجستهٔ شطرنج اسمیسلوف و لونفیش بررسی شده و به عنوان اثر کلاسیک در ادبیات شطرنج به یادگار مانده است. چه بسا استاد بزرگ شطرنج اسپیلمان بهبود بازی خود را مرهون این کتاب و معلومات همه جانبهٔ آن دربارهٔ آخر بازی‌های رخ می‌داند.

کارنامه قهرمان جهان (۲) گری کاسپارف

ترجمه و تدوین خشایار بهاری/ چاپ اول/ ۳۰۴ صفحه / ۳۷۰۰ تومان

آن چه در جلد دوم کارنامه کاسپارف آمده است. پیروزی‌های شگفت انگیز، برق آسا در سال های ۱۹۹۹ تا ۲۰۰۴ است و سر انجام نیز ناباورانه از شطرنج پس از فتح لینارس ۲۰۰۵، قهرمانی جهان خداحافظی کرد.

روش جدید آموزش شطرنج

لو آلبرت، رومن پلنز/ ترجمه عباس لطفی/ ۵۲۰ صفحه/ ۴۰۰۰ تومان/ چاپ سوم

این کتاب بخشی از برنامه سری آموزش شطرنج به کودکان و نوجوانان در کشور شوروی سابق است که چند سالی است به خارج مرزهای آن کشور راه یافته و به خاطر ویژگی‌های منحصر به فرد آن با استقبال علاقه‌مندان شطرنج مواجه شده و در سال‌های اخیر در کشور کانادا و ایالات‌متحده‌آمریکا به زبان فرانسوی و انگلیسی ترجمه شده است. کتاب شامل جلدهای اول و دوم است و هر دو جلد در یک مجلد به خوانندگان عرضه شده است.

قوانین شطرنج/ ترجمه رضا رضایی- ابوالقاسم نجیب/ ۱۰۰۰ تومان

متن حاضر ترجمهٔ متن کامل و رسمی قوانین شطرنج فیده(فدراسیون جهانی شطرنج،FIDE) است که از اول ژوئیهٔ ۲۰۰۹(مطابق با ۱۰ تیر ۱۳۸۸) تا سال ۲۰۱۳ در سراسر قلمرو تحت پوشش فدراسیون‌های عضو فیده لازم الاجرا به شمار می‌آید.

استراتژی های مدرن آخر بازی/ خلیل حسینی/ ۴۰۰۰ تومان

کتاب حاضر تلاشی است برای افزایش مهارت در کنترل و ادامهٔ آخر بازی با استفاده از استراتژی‌های نوینی که در دو بخش، شامل درسهای استراتژیک و بازی های اساتید بزرگ ، معرفی و تفسیرشده است.

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

آخر بازی کرس

پائول کرس

ترجمه: هادی مومنی

انتشارات فرزین

سرشناسه : کرس، پاول، ۱۹۱۶- ۱۹۷۵م.
Keres, Paul
عنوان و نام پدیدآور : آخر بازی کرس/ پائول کرس؛ ترجمه هادی مؤمنی.
وضعیت ویراست : ویراست ۲.
مشخصات نشر : تهران: فرزین، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری : ۳۲۸ ص.: مصور.
فروست : هنر.
شابک : ۷۷۰۰۰ ریال: ۹۷۸-۹۶۴-۹۰۰۰۶-۵-۷
یادداشت : عنوان اصلی: .Practical Chess Endings
موضوع : شطرنج--آخر بازی
شناسه افزوده : مؤمنی، هادی، ۱۳۳۴-، مترجم
رده بندی کنگره : ۱۳۹۰ ۳آ۴ک/۷/GV۱۴۵۰
رده بندی دیویی : ۷۹۴/۱۲۴
شماره کتابشناسی ملی : ۲۵۱۰۸۵۰



فرزین

انتشارات فرزین

آخر بازی کرس

نویسنده: پائول کرس
ترجمه: هادی مومنی
چاپ و صحافی: طیف‌نگار
شمارگان: ۵۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: دوم (ویرایش جدید) ۱۳۹۰
بهـا: ۷۷۰۰ تومان
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۹۰۰۰۶-۵-۷

ISBN:978-964-90006-5-7

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴
تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

مقدمهٔ مترجم

ما چو شطرنجیم اندر برد و مات　　　برد و مات ما ز توست ای خوش صفات

«مولوی»

در ایام قدیم، شطرنج در سرزمین ایران از احترام بالایی برخوردار بوده است. وجود کتاب‌های خطی فراوان و توجه ادبا و اندیشمندان و سلاطین، نشانگر علاقه و توجه همگانی به این بازی است. در مغرب زمین، ایران را یکی از خاستگاه‌های اصلی شطرنج می‌شناسند و شطرنج امروزین را تکامل یافتهٔ شطرنج کبیر ایران می‌دانند. در چند سال اخیر به همت شیفتگان این رشته، شطرنج در جامعهٔ ما می‌رود که جایگاه مناسبی پیدا کند. حمایت شماری از فرهنگسراها، شرکت‌ها و سازمان‌های خصوصی و دولتی و مؤسسات آموزشی، همراه با تلاش روزافزون دست‌اندرکاران این رشته، آیندهٔ نوید بخشی را برای شطرنج پیش روی ما قرار می‌دهد. ظهور قهرمانان نونهال و نوجوان در چند سالهٔ اخیر حکایت از استعداد طبیعی ایرانیان در این زمینه دارد. وجود نشریات و کتاب‌ها، همچنین مربیان کارآمد می‌توانند در کنار حمایت‌های مذکور و توجه همگانی، به رشد و شکوفایی این رشته در ایران کمک شایانی بنمایند. متأسفانه کمبود کتاب‌های مناسب یکی از مشکلاتی است که بر سر راه پیشرفت نسل جوان قرار دارد. به خصوص در مرحلهٔ آخر بازی، این قضیه به شدت به چشم می‌خورد. کتاب حاضر که نویسندهٔ آن استاد بزرگ فقید پائول کرس است به عنوان کتاب پایه در بخش آخر بازی می‌تواند جوابگوی بسیاری از نیازهای شطرنجدوستان باشد. این کتاب بی‌اغراق یکی از برجسته‌ترین آثار در زمینهٔ آخربازی در سطح جهان به شمار می‌رود. پرداختن به پوزیسیون‌های پایه، بحث تحلیلی و روش بررسی آخر بازی‌ها، راهنمای مناسبی است که ما را با روش صحیح تجزیه و تحلیل پوزیسیون‌ها آشنا می‌کند. امید است که مطالعهٔ آن، رضایت خاطر عزیزان شطرنجدوست را فراهم آورد.

هادی مؤمنی ۱۳۷۵

«معرفی مؤلف»

پائول پترویچ کرس، متولد ۱۹۱۶ در استونی، از ۱۹۳۷ تا ۱۹۶۵ به مدت ۲۸ سال جزء بهترین شطرنجبازان جهان شمرده می‌شد و عوامل گوناگونی بارها او را در یک قدمی کسب عنوان قهرمانی جهان ناکام کردند. کرس را سلطان بی‌تاج و تخت شطرنج جهان می‌نامیدند. او مانند مورفی، روبینشتاین و کورچنوی از جمله شایستگانی بود که نتوانست به این عنوان دست یابد. در ۲۱ سالگی با آلخین مشترکاً تورنمنت ناوهایم اول شد. در سال ۱۹۳۷ در ۵ تورنمنت از ۸ تورنمنتی که شرکت کرد اول شد. در بزرگ‌ترین تورنمنت قبل از جنگ دوم، «آورو» که با شرکت تمام مشاهیر شطرنج آن روزگار برپا شد بالاتر از کاپابلانکا، آلخین، اویوه، باتوینیک... مشترکاً با فاین به مقام نخست دست یافت و به عنوان مدعی اصلی قهرمانی جهان معرفی شد که آلخین به دلایلی از رویارویی با وی طفره رفت. جنگ دوم و اشغال استونی، که در دوران اوج قدرت شطرنجی وی اتفاق افتاد بر بازی‌های او سایه افکند. از سال ۱۹۴۸ تا ۱۹۶۵ نیز یکی از مدعیان اصلی عنوان قهرمانی جهان بود که در بسیاری از اوقات با اختلاف ناچیزی از رسیدن به فینال محروم ماند. کاپابلانکا زمانی گفته بود: «بازیکن خوب، خوش شانس هم هست» ولی این جمله در مورد کرس اصلاً مصداق نداشت. او در ۷۰ تورنمنت بین‌المللی شرکت داشت که در $\frac{1}{3}$ آنها اول شد. به عناوین اروپایی فراوانی دست یافت. همچنین با شرکت در تیم ملی استونی و سپس شوروی سابق به عناوین جهانی در المپیادهای شطرنج نائل آمد. وی مؤلف چندین کتاب در زمینهٔ ادبیات شطرنج است که کتاب حاضر که سه سال قبل از مرگ وی به رشتهٔ تحریر در آمده، برجسته‌ترین آنها می‌باشد. این شطرنج‌باز بزرگ در ۵ ژوئن سال ۱۹۷۵ درگذشت.

مترجم

«پیش‌گفتار»

در زمینهٔ ادبیات شطرنج، کتاب‌های زیادی در مورد تئوری شروع بازی، وسط بازی، تورنمنت‌های شطرنج و بازی‌های منتخب در سراسر جهان به رشتهٔ تحریر درآمده است. اما به رغم اینکه، آخر بازی یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازی شطرنج محسوب می‌شود تنها شمار اندکی از این کتاب‌ها به این موضوع اختصاص یافته است.

در واقع برآورد ارزش آخری بازی خوب و میزان وقتی که صرف این بخش باید بشود دشوار است. هدف این کتاب، کمک عملی به خواننده در فن آخر بازی است.

بسیاری از شطرنج‌بازان از مطالعهٔ آخر بازی بیزارند چون آن‌را خسته‌کننده می‌یابند. تا حدودی حق با آنهاست، زیرا بسیاری از آخر بازی‌های تئوریک مقداری بی‌روحند، نیاز به محاسبهٔ دقیق دارند و امکان‌های اندکی برای قوهٔ تخیل فرد عرضه می‌کنند. با این وجود، توجه زیادی به این مرحله از بازی وجود دارد و تمام شطرنج‌بازان باید تلاش کنند تا بازی خود را با تسلط بر تکنیک لازم بهبود بخشند.

در این کتاب به منظور تبیین قواعد اصلی، از تعداد مثال‌ها کاسته‌ام اما بیشتر از روال معمول به بررسی آنها پرداخته‌ام. از این راه امیدوارم که تئوری آخر بازی را اندکی دلپذیرتر کرده باشم. بر حسب ضرورت ناگزیر به حذف بسیاری از تجزیه و تحلیل‌های تئوریک صرف شده‌ام و به موضوعاتی که بیشترین سود عملی را نصیب شطرنج‌باز می‌کند بسنده کرده‌ام.

امیدوارم این اثر ضمن ایجاد علاقه به موضوع، اساساً موجب افزایش سطح تکنیک آخر بازی در بین شطرنج‌بازان، در همه جا بشود.

پائول کرس

تالین، جولای ۱۹۷۲

مقدمهٔ چاپ دوم

۱۵ سال از چاپ نخست «آخر بازی کرس» می‌گذرد. هدف از ترجمهٔ این کتاب آشنایی شطرنج‌بازان فارسی‌زبان با اصول علمی و کاربردی این مرحله از بازی بوده است.

در کنار تلاش برای تربیت قهرمانان این رشته، در نقش مترجم نیز تلاش کرده‌ام تا نسل جدید از آن‌چه که نسل ما از آن بی‌بهره بوده‌اند، محروم نمانند.

روزگاری دور ایرانیان در شطرنج سرآمد بوده‌اند. امروزه ایرانیان ثابت کرده‌اند که در عرصه‌های مثبت زندگی اجتماعی از استعداد بالایی برخوردارند. در کنار توسعهٔ گستردهٔ همگانی این رشته باید تلاش کنیم تا پابه‌پای بسیاری از رشته‌های ورزشی قهرمانانی جهانی تربیت کنیم.

در چاپ دوم این کتاب ویرایش جدید صورت گرفته و بسیاری از غلط‌ها و لغزش‌های چاپ اول نیز اصلاح شده‌اند. ساعت‌های زیادی با وسواس صرف این کار شده است.
تقاضای فراوان علاقه‌مندان و تلاش و پیگیری مدیر محترم انتشارات فرزین امکان چاپ دوم و شایستهٔ این کتاب را فراهم آورده است.

امید است که این خدمت کوچک مورد توجه دوستداران این رشته علمی و هنری قرار گیرد.

هادی مؤمنی ۱۳۹۰

فهرست مطالب

عنوان | **صفحه**

فصل ۱
آخر بازی مقدماتی

فصل ۲
آخر بازی پیاده

فصل ۳

آخر بازی وزیر

فصل ۴

آخر بازی رخ

فصل ۵
آخر بازی فیل

فصل ۶
آخر بازی اسب

فصل ۱

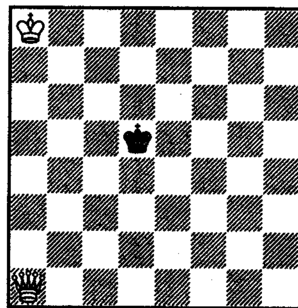
آخر بازی مقدماتی

در این جا به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در واقع الفبای بازی محسوب می‌شوند و معمولاً نیازی به تشریح آنها نیست. ولی، برای کامل بودن کار، به اختصار از آنها یاد می‌شود؛ در وهلهٔ نخست می‌پردازیم به قوای لازم برای مات کردن یک شاه تنها.

شاه و وزیر در مقابل شاه

این حالت همیشه برنده است و تنها خطر محتمل، پات است.

(۱)



یک روش ممکن برد در نمودار ۱ بدین‌گونه است :

1.♕c3 ♔e4 2.♔b7 ♔d5

بدیهی است که شاه سیاه حتی‌المقدور می‌خواهد در مرکز باقی بماند.

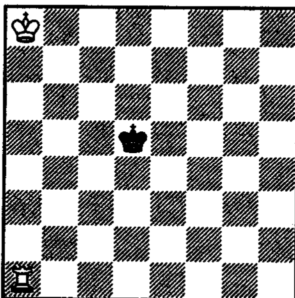
3.♔c7 ♔e4 4.♔d6 ♔f4 5.♕d3 ♔g5 6.♔e5 ♔g4 7.♕e3 ♔h5 8.♔f5 ♔h4 9.♕d3 ♔h5 10.♕h3 مات

شاید این کوتاهترین راه نباشد؛ 1.♔b7 احتمالاً سریعتر به نتیجه می‌رسد ولی روش بالا نشان می‌دهد که در چنین پوزیسیون‌هایی با چه سهولتی می‌توان شاه دشمن را مات کرد.

شاه و رخ در مقابل شاه

این حالت نیز همیشه برنده است. همانند مثال قبلی، ابتدا باید شاه دشمن را به کنارهٔ صفحه راند تا بتوان آن را مات کرد، هر چند که این کار اندکی دشوارتر است. وزیر بدون کمک شاه خودی، می‌تواند شاه حریف را به کنارهٔ صفحه براند، اما اینجا هماهنگی شاه و رخ برای رسیدن به این هدف الزامی است.

(۲)



در نمودار ۲، کار سفید دشوار نیست. برای راندن شاه سیاه به کنارهٔ صفحه، ساده‌ترین روش، بریدن راه

شاه با استفاده از رخ در عرض یا ستون است که با 1.♖a4 یا 1.♖e1 آغاز می‌شود. اما چون بدون کمک شاه سفید، پیشرفتی حاصل نمی‌شود روشنترین روش بدین قرار است:

1.♔b7 ♔e4 2.♔c6 ♔d4 3.♖e1

برای کشاندن شاه دشمن به ستون a.

3...♔c4 4.♖e4+ ♔d3 5.♔d5

اکنون راه ورود شاه به جناح شاه و عرض چهارم مسدود شده است.

5...♔c3 6.♖d4 ♔c2 7.♔c4 ♔b2 8.♖d2+ ♔c1

اینک شاه ناگزیر به عرض آخرش می‌رود.

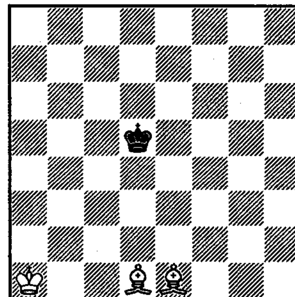
9.♔c3 ♔b1 10.♔b3 ♔c1 11.♖d3 ♔b1 12.♖d1 مات

به حرکتهای انتظاری رخ توجه کنید.

شاه و دو فیل در مقابل شاه

بدیهی است که شاه و یک فیل به هیچ وجه نمی‌توانند شاه تنها را مات کنند، اما همان‌گونه که از نمودار ۳ پیداست با دو فیل به آسانی می‌توان به پیروزی رسید.

(۳)



روش برد همانند روش کار در مثالهای قبلی است. فیلها با هماهنگی یکدیگر رفته رفته خانه‌های گریز شاه حریف را در کنترل می‌گیرند و آن را به کنارهٔ صفحه می‌رانند شیوهٔ زیر را به سهولت می‌توان فهمید:

1.♔b2 ♔e4 2.♔c3 ♔d5 3.♗f3+ ♔e5 4.♗g3+ ♔e6 5.♔d4

شاه سیاه اکنون توسط فیلها محدود شده و به کنج صفحه رانده می‌شود.

5...♔f5 6.♔d5 ♔f6 7.♗g4 ♔g5 8.♗d7 ♔f6 9.♗h4+ ♔g6

حرکتهای شاه سیاه محدودتر شده و باید به کنج صفحه برود.

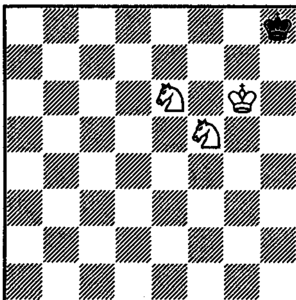
10.♔e5 ♔f7 11.♔f5 ♔g7 12.♗e8 ♔f8 13.♗g6 ♔g7 14.♗e7 ♔g8 15.♔f6 ♔h8 16.♗f5 ♔g8 17.♔g6 ♔h8 18.♗d6 ♔g8 19.♗e6+ ♔h8 20.♗e5 مات

البته شاید راههای سریعتری وجود داشته باشد اما روش برد در تمام حالتها یکسان است.

شاه و دو اسب در مقابل شاه

واضح است که تنها با یک اسب و شاه نمی‌توان شاه حریف را مات کرد. ولی اینکه با دو اسب هم نتوان پیروز شد شاید چندان روشن به نظر نرسد. در این حالت، پوزیسیون تئوریک مات را می‌توان نشان داد ولی در برابر دفاع صحیح نمی‌توان آن را ایجاد کرد. نمودار ۴ گویای امر است، زیرا با آنکه شاه سیاه در کنج قرار دارد، سفید نمی‌تواند پوزیسیون بهتری ایجاد کند.

(۴)



سفید اگر بخواهد با ♘h6.1 یا ♘e7.1 شاه حریف را محدودتر کند بازی پات می‌شود.

سفید می‌تواند ادامهٔ

1.♘f8 ♔g8 2.♘d7 ♔h8 3.♘d6 ♔g8 4.♘f6+

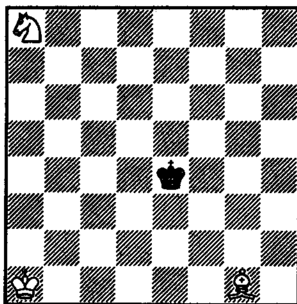
را بیازماید و در صورت ?♔h8...4، با +♘f7.5 مات کند، ولی سیاه خیلی ساده حرکت **♔f8...4** را بازی می‌کند و سفید باید بار دیگر همه چیز را از نو شروع کند. به رغم تمام تلاشهای سفید، راهی اجباری برای مات کردن شاه سیاه با دو اسب وجود ندارد.

شاه، فیل و اسب در مقابل شاه

سفید در این آخر بازی می‌تواند حریف را مات کند اما آموختن تکنیک آن امری است لازم. بالطبع باز هم باید شاه سیاه را به کنج صفحه راند. تصور پوزیسیون‌های مات در هر چهار کنج صفحه امکان پذیر است. اما عملاً مات فقط در دو کنجی که همرنگ خانه‌های فیل باشد قابل تحقق است. در دو کنج دیگر، مات فقط در صورتی ممکن است که طرف مدافع همانند مثال دو اسب مرتکب اشتباه شود.

نتیجه آنکه کار طرف مهاجم نسبتاً ظریف است. نخست باید شاه دشمن را به کناره و سپس کنج صفحه راند و سرانجام اگر آن کنج همرنگ خانه‌های فیل نباشد، شاه را به کنج دیگر کشاند. با وزیر، رخ یا دو فیل، بریدن شاه در امتداد عرضها، ستونها یا قطرها آسان بود، اما کار کنترل با اسب و فیل سخت‌تر است. این دو سوار همواره نیازمند حمایت شاه خودی هستند، چون اسب و شاه می‌توانند از خانه‌هایی که فیل نمی‌تواند کنترل کند حفاظت کنند. با بررسی بازی از نمودار ۵ ببینیم که این کار چگونه انجام می‌شود.

(۵)



در حالیکه شاه سیاه تلاش می‌کند تا هر چه بیشتر در مرکز باقی بماند، سفید باید نخست شاه خود را وارد کارزار کند. شاه سیاه به محض حرکت، رهسپار کنج «مخالف» یعنی a8 یا h1 می‌شود که در آنجا در صورت دفاع درست، مات نخواهد شد. ممکن است بازی بدینگونه ادامه یابد؛

1.♔b2 ♔d3 2.♘c7 ♔c4

برای جلوگیری از ورود شاه دشمن.

3.♘e6 ♔d5 4.♘d4 ♔c4 5.♔c2 ♔b4

ادامهٔ ♔d3.6 ♔d5...5 بهتر نبود.

6.♔d3 ♔c5 7.♗h2

همانگونه که می‌بینیم، سوارهای سفید با پشتیبانی شاه خانه‌های فراوانی را از شاه سیاه گرفته‌اند.

7...♔d5 8.♘b3 ♔c6

شاه سیاه باید عقب‌نشینی کند. بنابراین عازم a8 می‌شود، زیرا بعد از ♔e6...8 و ♔e4.9 به سوی h8 کشانده می‌شد.

9.♔c4 ♔b6

بهتر از ♔d5.10 ♔d7...9.

10.♘c5 ♔c6 11.♘a4

به موقعیتی مشابه موقعیت بعد از حرکت هشتم سفید رسیده‌ایم. این یک روش تیپیک عقب راندن شاه دشمن با فیل و اسب را نشان می‌دهد.

11...♔b7 12.♔b5 ♔c8

پس از 12...♔a7 13.♔c6 به پوزیسیونی می‌رسیدیم که بعداً در واریاسیون اصلی پدید می‌آید.

13.♔c6 ♔d8 14.♔d6 ♔c8

اگر سیاه با 14...♔e8 برای گریختن تلاش می‌کرد، پس از

15.♔e6 ♔f8 16.♗e5

یا 15...♔d8 16.♘b6 به سوی h8 رانده می‌شد، بی‌آنکه بتواند امید رسیدن به h1 را داشته باشد.

15.♘b6+ ♔b7 16.♔c5 ♔a6
17.♔c6 ♔a5 18.♗d6 ♔a6 19.♗b8

جلوگیری از عقب‌نشینی شاه به a8 و آغاز مانور راندن شاه به سوی a1.

19...♔a5 20.♘d5! ♔a4

پس از

20...♔a6 21.♘b4+ ♔a5 22.♔c5 ♔a4 23.♔c4 ♔a5 24.♗c7+

کار سفید آسانتر است.

21.♔c5 ♔b3 22.♘b4!

یک حرکت بسیار مهم اسب و طریقه‌ای تیپیک برای راندن شاه از یک کنج به کنج دیگر.

22...♔c3 23.♗f4

می‌بینیم که پوزیسیون خوب اسب، راه فرار شاه سیاه را می‌بندد.

23...♔b3 24.♗e5 ♔a4 25.♔c4 ♔a5 26.♗c7+ ♔a4 27.♘d3 ♔a3 28.♗b6

یک حرکت انتظاری. شاه سیاه اکنون مجبور است به a1 برود.

28...♔a4 29.♘b2+ ♔a3 30.♔c3 ♔a2 31.♔c2 ♔a3 32.♗c5+ ♔a2 33.♘d3 ♔a1

سرانجام شاه سیاه به a1 کشانده شد. اینک شاه سیاه در سه حرکت مات می‌شود.

34.♗b4 ♔a2 35.♘c1+ ♔a1
36.♗c3 مات

حالا متوجه شده‌اید که این آخر بازی آنقدرها هم ساده نیست. به پوزیسیون‌های استاندارد حرکت‌های هشتم، بیستم و بیست و دوّم سفید کاملاً توجه کنید و بهتر است که مبتدیان برای آشنایی با طریقهٔ همکاری هر سه سوار سفید، خودشان سعی کنند تا شاه سیاه را در پوزیسیون‌های مختلف به کنج صفحه برانند.

فراموش نکنید که شاه را باید در ۵۰ حرکت مات کنید وگرنه حریفتان می‌تواند ادعای تساوی کند. همین محدودیت حرکات، آشنایی کامل ما را با روش بُرد الزامی می‌کند تا وقت گرانبها را برای عقب راندن شاه هدر ندهیم.

شاه و پیاده در مقابل شاه

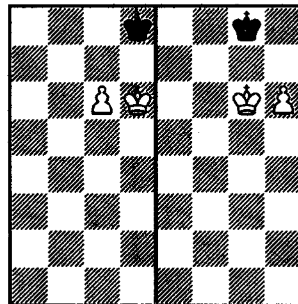
می‌توانستیم این آخر بازی را در بخش آخر بازی‌های پیاده بررسی کنیم، امّا چون در اینجا به مثالهای ساده می‌پردازیم بهتر است این آخر بازی را نیز در همین بخش آخر بازی‌های مقدماتی بگنجانیم. در این نوع آخر بازی، ارائه اصول کلّی دشوار است. زیرا همه چیز به محل استقرار مهره‌ها بستگی دارد. بدیهی است که پیروزی فقط در صورت ارتقاء پیاده، ممکن است. بنابراین وظیفهٔ ما تعیین این است که چه وقت این کارشدنی است و چه وقت ناشدنی.

البته هنگامی که شاه سیاه آنقدر از پیاده دور باشد که نتواند مانع وزیر شدن آن شود سفید به سادگی به پیروزی می‌رسد. همچنین واضح است که اگر شاه سفید نتواند مانع نابودی پیاده‌اش شود، بازی مساوی است. ابتدا به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آنها شاه سیاه در مقابل پیاده قرار دارد. کار را با بررسی

وضعیت‌های پایه نمودار ۶ شروع می‌کنیم که پیاده در عرض ششم و شاه سیاه در عرض آخر در مقابل پیاده قرار دارد.

در سمت چپ یک پوزیسیون تیپیک از این آخر بازی را می‌بینید که حتی اگر پیاده عقب‌تر هم بوده باشد قابل حصول است. زیرا از پیشروی پیاده به عرض ششم نمی‌توان جلوگیری کرد. پیروزی در اینجا بستگی به نوبت حرکت دارد. اگر نوبت حرکت با سفید باشد بازی مساوی است.

(٦)



1.c7+ ♔c8 2.♔c6

و **پات** می‌شود. سفید نمی‌تواند همین پوزیسیون را به صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد به وجود آورد.

1.♔d5 ♔c7 2.♔c5

سیاه حرکت صحیح !2...♔c8 را انجام می‌دهد و اکنون هم 3.♔d6 ♔d8 و هم 3.♔b6 ♔b8 به همان وضعیت منجر می‌شود. دفاع سیاه آسان است: او شاهش را حتی‌الامکان در خانه‌های c7 و c8 نگه می‌دارد تا آنکه شاه سفید به عرض ششم برسد، و آن وقت سیاه می‌بایست بی‌درنگ شاهش را مستقیماً در مقابل شاه سفید قرار دهد.

در این آخر بازی، بر نکتهٔ بسیار مهمی در مورد پوزیسیون دو شاه تأکید می‌کنیم. در تمام آخر بازی‌های پیاده، هنگامی که شاهان همانند مثال فوق مقابل یکدیگر قرار گیرند (یعنی در عرض یا ستون واحد با یک خانه فاصله)، آن حالت را «تقابل» یا به عبارت دقیقتر «تقابل نزدیک» می‌نامند که با «تقابل دور» که در آن شاهان سه یا پنج خانه از هم فاصله دارند تفاوت دارد.

وقتی بازیکنی یکی از پوزیسیون‌های پیشگفته را که در آنها نوبت حرکت با حریفش باشد ایجاد کند می‌گوییم که «تقابل گرفته است». در چنین مواردی، حریف این بازیکن تقابل را از دست داده است. اکنون می‌توانیم دربارهٔ نیمهٔ چپ نمودار ۶ بگوییم: پیروزی در این پوزیسیون بستگی به این دارد که چه کسی تقابل گرفته باشد. اگر سفید تقابل گرفته باشد به پیروزی می‌رسد وگرنه بازی مساوی است.

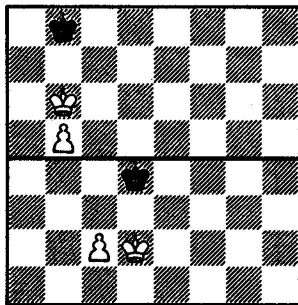
این قاعده در تمام پوزیسیون‌های مشابه، به جز پوزیسیون‌هایی که در آنها با پیادهٔ رخ سروکار داریم، کاربرد دارد. برای مثال، در نیمهٔ راست نمودار ۶، سفید حتی با تقابل هم نمی‌تواند به پیروزی برسد. ادامهٔ

1...♔h8 2.h7

به **پات** می‌انجامد.

اگر پیاده نه در عرض ششم بلکه عقبتر باشد، شانسهای تساوی سیاه به نحو قابل توجهی افزایش می‌یابند. نیمهٔ پایینی نمودار ۷ را در نظر بگیرید.

(۷)



این پوزیسیون و پوزیسیون‌های مشابه، نوبت حرکت با هر کس که باشد، مساوی است. سیاه طبق اصولی که در بالا گفتیم، دفاع می‌کند و بازی بدینگونه

ادامه می‌یابد:

1.c3+ ♔c4 2.♔c2 ♔c5 3.♔d3 ♔d5 4.c4+ ♔c5 5.♔c3 ♔c6 6.♔d4 ♔d6 7.c5+ ♔c6 8.♔c4 ♔c7 9.♔d5 ♔d7 10.c6+ ♔c7 11.♔c5 ♔c8! 12.♔d6 ♔d8!

به پوزیسیون مساوی شناخته شده‌ای رسیده‌ایم که در آن سیاه تقابل گرفته است.

شاید فکر کنید که آخر بازی شاه و پیاده را به پایان برده‌ایم، ولی اصلاً این طور نیست. مثلاً اگر شاه سفید خانهٔ مقابل پیادهٔ خود را اشغال کند چه اتفاقی می‌افتد؟ در این مورد نیز قواعد کلی برای بُرد وجود ندارد، اما بختهای پیروزی سفید بسیار بیشترند، بخصوص اگر پیاده پیشرفته باشد، همانند نیمهٔ بالایی نمودار ۷.

شاه سفید موفق شده به خانهٔ مهم مقابل پیاده‌اش برسد و این امر پیروزی او را در تمام حالات تأمین می‌کند: مهم نیست که نوبت حرکت با کیست و پیاده کجاست، اگر نوبت سیاه باشد، پس از

1...♔a8 2.♔c7

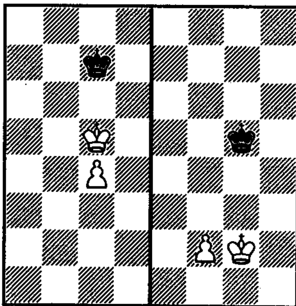
یا **1...♔c8 2.♔a7** و در پی آن پیشروی پیاده، پیروزی آسانی حاصل می‌شود. حتی اگر نوبت حرکت با سفید باشد، باز هم مسئله‌ای برای او وجود ندارد. پس از

1.♔a6 ♔a8 2.b6

سفید تقابل می گیرد و همانگونه که قبلاً دیدیم پیروز می‌شود. تمام پوزیسیون‌های مشابه به جز آنهایی که شامل پیادهٔ رخ هستند به پیروزی می‌انجامند.

امـا یک نکـته را در مـورد پـوزیسیون‌های دارای پیادهٔ اسب بـاید گـفت. بـرمی‌گردیم بـه نـیمهٔ بـالایی نمودار ۷، نوبت حرکت با سفید است. ممکن است در نگاه اول به نظر برسد که سفید می‌تواند با **1.♔c6** هم به پیروزی برسد، زیرا **1...♔c8 2.b6** و سیاه بازنده است. اما حرکت صحیح **1.♔a6!** است، هـر چند که حتی پس از **1.♔c6** هم سفید می‌تواند به ایـن پـوزیسیون بـرسد. سـیاه بـا **1...♔a7!** بـه **1.♔c6** جواب می‌دهد. اگر الان سفید بـا بـی‌دقتّی **2.b6+?** بازی کند سیاه با **2...♔a8!** به تسـاوی مـی‌رسد، زیـرا هـم **3♔c7** و هـم **4♔b6**، **3.b7+ ♔b8** منجربه پات می‌شود. بنابرایـن سـفید بـایـد دست از سـرسختی بـردارد و **2.♔c7 ♔a8 3.♔b6! ♔b8 4.♔a6!** بازی کند و به طرح برنده باز گردد.

(۸)



اگر شاه سفید مقابل پیاده‌ای باشد که زیاد پیش نرفته است، به نیمهٔ چپ نمودار ۸ می‌رسیم. در ایـن پوزیسیون تیپیک، نتیجهٔ بُرد بستگی به نوبت حرکت دارد. اگر سفید تقابل گرفته باشد، سیاه پس از

1...♔b7 2.♔d6 ♔c8

یا **2...♔b8 ،3.♔d7**

3.c5 ♔d8 4.c6 ♔c8 5.c7

شکست می‌خورد.

اما اگر نوبت با سفید باشد، سیاه پس از

1.♔d5 ♔d7 2.c5♔c7 3.c6 ♔c8! 4.♔d6 ♔d8

بـه پـوزیسیون مسـاوی شـناخته شـده‌ای دست می‌یابد.

از ایـن مـثال، چـنین بـرمی‌آید کـه سـفید در صـورتیکه پـیاده‌اش عـقبتر بـاشد بـه سـادگی پـیروز

می‌شود زیرا در این حالت همیشه با حرکت دادن پیاده می‌تواند تقابل بگیرد. از این رو، یک قاعدهٔ سودمند برای ادارهٔ این نوع آخر بازی چنین است: شاه سفید تا جایی که می‌تواند جلو پیاده پیش می‌رود (البته بدون از دست دادن پیاده) و فقط پس از آن، پیاده حرکت می‌کند.

نیمهٔ راست نمودار ۸ کاربرد این قاعده را نشان می‌دهد اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، به سادگی با 1...♔g4 یا 1...♔f4 مساوی می‌کند ولی اگر نوبت با سفید باشد به طریقهٔ آموزندهٔ زیر به پیروزی می‌رسد: **1.♔g3!** و تقابل می‌گیرد. در صورت 1.♔f3? ♔f5! سیاه تقابل می‌گیرد و مساوی می‌کند.

1...♔f5 2.♔f3!

حفظ تقابل؛ توجه داشته باشید که 2.f4? ♔f6 باز به تساوی می‌انجامید.

2...♔e5 3.♔g4 ♔f6 4.♔f4!

یکبار دیگر سفید تقابل می‌گیرد و از قاعدهٔ ما یعنی پیشروی شاه بدون حرکت دادن پیاده استفاده می‌کند. ادامهٔ

4.f3? ♔g6 5.♔f4 ♔f6!

که به تساوی می‌رسید، اشتباه بود.

4...♔e6 5.♔g5! ♔f7 6.♔f5

6.f3 قابل بازی است، ولی 6.f4? ♔g7! به تساوی می‌انجامد.

6...♔e7 7.♔g6 ♔e8 8.f4

فقط حالا که **شاه سفید در عرض ششم** قرار دارد، پیاده پیشروی می‌کند: 8.♔g7 بی‌فایده بود زیرا

8...♔e7 9.f4 ♔e6

حرکت 10.♔g6 را اجباری می‌کرد.

8...♔e7 9.f5 ♔f8 10.♔f6!

بار دیگر گرفتن تقابل، حیاتی است، زیرا

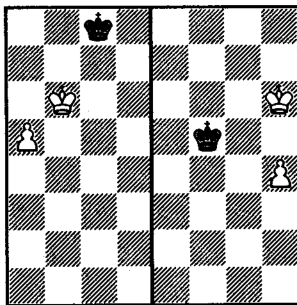
10.f6? ♔g8 به تساوی می‌انجامید.

10...♔e8 11.♔g7 ♔e7 12.f6+

و پیاده وزیر می‌شود.

در خاتمه دو مورد استثنائی را که شامل پیادهٔ رخ می‌شود ذکر می‌کنیم. امکان دفاع در این نوع آخر بازی بیشتر است، حال آنکه در پوزیسیون‌های همردیف اگر پیاده در ستون رخ نباشد، وضع بسیار مأیوس‌کننده می‌شود. به عنوان مثال، در نیمهٔ چپ نمودار ۹، سفید حتی با داشتن نوبت حرکت نمی‌تواند پیروز شود.

(۹)



پس از

1.♔a7 ♔c7 2.a6 ♔c8 3.♔a8

یا 3.♔b6 ♔b8

3...♔c7 4.a7 ♔c8

سفید خودش پات می‌شود.

قاعدتاً اگر شاه سیاه به خانهٔ حساس c8 (یا f8 در جناح دیگر) برسد، بازی مساوی می‌شود. یک استثناء در این قاعده هنگامی است که شاه سفید خانهٔ c6 یا b6 را اشغال کرده باشد و بتواند 1.a7 بازی کند.

در نیمهٔ راست نمودار ۹ نیز سیاه مساوی می‌کند، در صورتیکه با هر پیادهٔ دیگری غیر از پیادهٔ رخ، شکست سیاه حتمی بود. باز هم سفید نمی‌تواند حتی با داشتن نوبت حرکت به پیروزی برسد، زیرا

1.h5 ♔f6 2.♔h7 ♔f7 3.h6 ♔f8

و پوزیسیون مساوی که هم اینک دیدیم حاصل می‌شود. بنابراین، کلاً سیاه در مقابل پیادهٔ رخ مساوی می‌کند.

با این مثال بررسی آخر بازی‌های مقدماتی به پایان می‌رسد و به سراغ حالت‌های پیچیده‌تر می‌رویم. و به نوبت به آخر بازی پیاده، وزیر، رخ، فیل و اسب می‌پردازیم. اما فقط پوزیسیون‌هایی بررسی خواهند شد که اصول کلّی کاربردی در آخر بازی‌های مختلف را نشان دهند. همان‌گونه که پیشتر گفته شد، قصد ما تدوین یک کتاب مرجع آخر بازی نبوده است، بلکه هدف، نشان دادن پوزیسیون‌های مهم پایه است که هر شطرنجباز باید طرز عمل را در آنها بداند.

فصل ۲

آخر بازی پیاده

ممکن است تا حدودی عجیب به نظر برسد که بحث را با آخر بازی پیاده آغاز می‌کنیم ولی برای این کار دلایل قانع کننده‌ای داریم. اولاً، آخر بازی‌های پیاده در شکل نسبتاً ساده‌اند (البته نه لزوماً در محتوی!)، معمولاً از مهره‌های معدودی تشکیل می‌شوند و از اینرو ما را با دیدگاه‌های کلّی در مورد آخر بازی‌ها و طرز عمل در آنها آشنا می‌کنند. ثانیاً، آخر بازی‌های پیاده معمولاً از آخر بازی‌های دیگر منتج می‌شوند و اصطلاحاً پی سنگ کل تئوری آخر بازی به حساب می‌آیند.

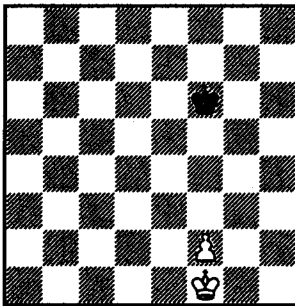
قبلاً آخر بازی‌های مقدماتی پیاده راکه پایهٔ تمام آخر بازی‌های پیاده هستند بررسی کرده‌ایم. اگر با این نمونه‌ها تصور شود که آخر بازی‌های پیاده آسانترین آخر بازی‌ها هستند سخت در اشتباه هستیم. همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، بعضی از آخر بازی‌های پیاده برای ناآشنایان خیلی پیچیده و سخت هستند.

برای سادگی مطلب در مثال‌های بعدی، همیشه ابتکار عمل را از آن سفید فرض کرده‌ایم و هنگامی که از عرضهای چهارم، پنجم یا ششم صحبت می‌شود، از دید سفید به آن نگاه می‌کنیم. لازم به گفتن نیست که عین همین قواعد با معکوس کردن پوزیسیون برای سیاه کاربرد می‌یابد.

شاه و پیاده در مقابل شاه

بار دیگر باز می‌گردیم به این آخر بازی که قبلاً در قسمت آخر بازی‌های مقدماتی بررسی کرده‌ایم. به عنوان مثال، نمودار ۱۰ را در نظر می‌گیریم که باکاربرد اصول پیشگفته قابل حل نیست. در مورد اصطلاح «تقابل دور» نیز توضیح بیشتری می‌دهیم.

(۱۰)



اگر نوبت حرکت با سیاه باشد نمی‌توان مانع رسیدن او به f4 شد. در آن صورت، همان گونه که قبلاً دیدیم، بازی مساوی می‌شود. اما اگر نوبت حرکت با سفید باشد مسئله غامض‌تر می‌شود. در آن صورت نتیجه چه خواهد بود؟ برای پاسخگویی به این پرسش، باید پوزیسیون را اندکی مشروحتر بررسی کنیم. همانگونه که در نمونه‌های قبلی دیده‌ایم، سفید اگر شاهش را به f4 برساند، ولو نوبت حرکت با سیاه باشد، برنده است. حرکت نخست طبیعتاً ♔e2 .1

است (1.♔g2 هم به واریاسیونهای مشابه تبدیل می‌شود) و اکنون این سیاه است که باید بهترین دفاع را انتخاب کند. واضح است که پس از 1....♔f5? سفید با 2.♔f3! به مقصود می‌رسد. ادامهٔ

1....♔e5 2.♔e3 ♔f5 3.♔f3

نیز همین گونه است. تنها دفاع درست **1...♔e6!** است تا **2.♔e3** را با **2...♔e5** و **2.♔f3** را با **2...♔f5** پاسخ دهد که در این صورت سیاه تقابل می‌گیرد و بازی به تساوی می‌انجامد. حرکت 1...♔e6! به سیاه تقابل دور می‌دهد که با نزدیک شدن شاهان به یکدیگر این تقابل به تقابل نزدیک تبدیل می‌شود. این مثال شکل اساسی تقابل دور را به ما نشان می‌دهد؛ ما بعدها با نمونه‌های بسیار پیچیده‌تری از کاربرد آن آشنا خواهیم شد.

تئوری تقابل هم مهم است و هم منطقی ساده دارد، اما بازیکن در صورت درک تئوری «خانه‌های متناسب» می‌تواند بدون استفاده از تئوری تقابل کارش را پیش ببرد. این تئوری گاهی حتی جامعتر و قابل فهمتر از کاربرد قانون تقابل است. بنابراین برمی‌گردیم به نمودار ۱۰ و آن را بیشتر بررسی می‌کنیم.

«خانه‌های متناسب» کدامند؟ فرض کنیم که شاه سفید در f3 و همتای سیاهش در f5 قرار دارد. اکنون می‌دانیم که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید به پیروزی می‌رسد. ما می‌توانیم این دو خانه را «خانه‌های متناسب» بنامیم، یعنی وقتی که شاه سیاه در f5 است، شاه سفید برای پیروزی باید در f3 مستقر شود، یا سیاه اگر بخواهد مساوی کند، پس از آنکه سفید شاهش را به f3 برد، باید شاه خود را به خانهٔ متناسب انتقال دهد.

اکنون بیابید زوجهای دیگری از خانه‌های متناسب را از دیدگاه مدافع پیدا کنیم. می‌دانیم که شاه سفید نباید به f4 برسد زیرا در تمام واریاسیونها به پیروزی می‌رسد. این بدان معنی است که اگر شاه سفید در e3 قرار گیرد و تهدید رفتن به f4 را داشته باشد شاه سیاه باید آمادهٔ رفتن به e5 و f5 یا g5 باشد، اما خانهٔ g5 خوب نیست زیرا سفید با ♔e4 حداقل خانهٔ f5 را می‌گیرد، به همین گونه ♔f5 هم برای شاه سیاه مناسب نیست، زیرا باید هنگامی که شاه سفید به خانهٔ f3 رفت آمادهٔ اشغال این خانه باشد. فقط باقی می‌ماند خانهٔ e5 که خانهٔ متناسب خانهٔ e3 است.

با این منطق، کدام خانه برای سیاه، همانند خانهٔ e2 است؟

همان گونه که سفید می‌تواند از این خانه به e3 یا f3 برود، سیاه نیز باید دارای خانه‌ای باشد که از آنجا بتواند به e5 و f5 برود.

در این روند دفاع درست سیاه را کشف کرده‌ایم. پس از **1.♔e2** تنها **1...♔e6!** تساوی را تأمین می‌کند. همان گونه که در بالا دیدیم، حرکات دیگر بازنده‌اند.

این مثال البته نمونهٔ ساده‌ای از خانه‌های متناسب است اما بعداً نمونه‌های آموزنده‌ای از سودمندی این روش محاسبه را ارائه خواهیم کرد.

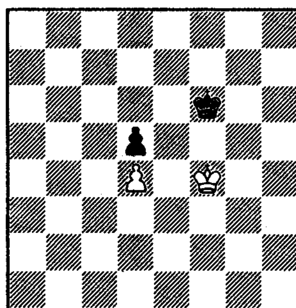
شاه و پیاده در مقابل شاه و پیاده

برای این نوع آخر بازی نیز قواعد کلی برای پیروزی یا تساوی وجود ندارد زیرا همه چیز به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی دارد. معمولاً، این آخر بازی‌ها به تساوی منجر می‌شوند، بنابراین در ابتدا به حالتهایی می‌پردازیم که در آنها سفید می‌تواند برد را تحمیل کند. پیش از هر چیز قوای خود را به دو گروه تقسیم می‌کنیم:

الف: پیاده‌ها در یک ستون قرار دارند

در این حالت می‌توانیم نمودار ۱۱ را پوزیسیون پایه قلمداد کنیم.

(۱۱)



این نوع پوزیسیون‌ها، نوبت با هر که باشد و یا دو پیاده در عرضهای پایینتری باشند، مساوی محسوب می‌شوند. اگر نوبت حرکت با سفید باشد سیاه تقابل می‌گیرد و پس از

1.♔g4 ♔g6 2.♔f4 ♔f6 و غیره

بازی به وضوح مساوی است.

اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، در آن صورت او پیاده‌اش را از دست می‌دهد:

1...♔e6

2.♔g5 ♔e7

3.♔f5 ♔d6

4.♔f6 ♔d7

5.♔e5

و با 5...♔c6 6.♔e6 پیادهٔ سیاه از بین می‌رود. اما سیاه با کاربرد اصولی که ما در آخر بازی‌های مقدماتی‌مان ارائه کردیم باز هم به تساوی دست می‌یابد.

5...♔e7!

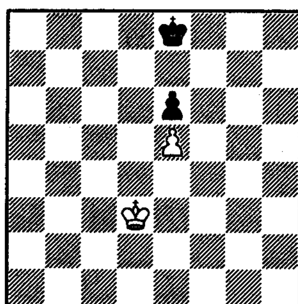
6.♔×d5 ♔d7!

سیاه تقابل می‌گیرد و همان گونه که قبلاً دیدیم بازی مساوی است.

اگر مهره‌ها در نمودار ۱۱ یکی دو عرض بالاتر قرار گیرند صحنه کاملاً تغییر می‌کند. مسلماً اگر نوبت سفید باشد به پیروزی نمی‌رسد، اما اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سیاه بازنده است. همان گونه که دیدیم سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد، اما شاه سفید در این هنگام به **عرض ششم** می‌رسد که پیروزی را تضمین می‌کند. پوزیسیون‌های مشابه، به غیر از پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ، به همین نتیجه می‌انجامند. حالت استثنایی هنگامی است که پیادهٔ سیاه در g7 یا b7 قرار گرفته باشد. شاه سیاه در این موقع می‌تواند به کنج صفحه راه بجوید که درصورت نزدیک شدن شاه سفید، بازی پات می‌شود. پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ مانند همیشه مساوی هستند.

حالا چند پوزیسیون را بررسی می‌کنیم که در آنها هر دو شاه فضای بیشتری برای مانور دارند. با نمودار ۱۲ شروع می‌کنیم.

(۱۲)



چنین پوزیسیون‌هایی اغلب کاربرد عملی دارند و از این رو ارزیابی صحیح آنها حائز اهمیت است. می‌دانیم که سفید اگر بتواند پیاده را بگیرد پیروز می‌شود، و اگر نوبت حرکت با وی باشد می‌تواند راحت به پیروزی برسد زیرا سیاه نمی‌تواند تقابل بگیرد. بازی ممکن است بدینگونه ادامه یابد.

1.♔c4!

تنها راه پیروزی. در صورت 1.♔d4 ♔d8! سیاه تقابل می‌گیرد و بازی مساوی می‌شود.

1...♔d7

2.♔b5!

بار دیگر تقابل قطری. ادامهٔ

2.♔c5? ♔c7!

به تساوی می‌انجامید.

2...♔c7
3.♔c5 ♔d7
4.♔b6 ♔d8
5.♔c6 ♔e7
6.♔c7 ♔e8
7.♔d6 ♔f7
8.♔d7

و سفید می‌برد.

این یکی از امکان‌ها بود، اما سیاه می‌تواند با 1...♔f7 دست به ضد حمله علیه پیادهٔ سفید بزند.

در آن صورت، چنین ادامه می‌دهیم:

1.♔c4! ♔f7
2.♔c5 ♔g6

بار دیگر، در وضعیتی کلّی قرار داریم که هر دو شاه از دو جناح متقابل به طرف پیاده‌ها می‌روند. اکنون 3.♔d6? یک خطای تیپیک محسوب می‌شود چون سیاه با 3...♔f5! حتی به پیروزی می‌رسدا در چنین موقعیتهایی، قاعدهٔ مفیدی که باید به خاطر سپرد آن است که طرف پیروز باید از یک خانه پایینتر به پیاده حمله کند (در اینجا d7)، تا بتواند در حرکت بعد (♔d6) همزمان با حفظ پیادهٔ خودی حمله را حفظ کند. بنابراین سفید چنین ادامه می‌دهد:

3.♔c6!

همانند قبل شاه سفید عازم d7 است و شاه سیاه عازم f4، واضح است که در این مورد سفید زودتر به مقصد می‌رسد.

3...♔g5

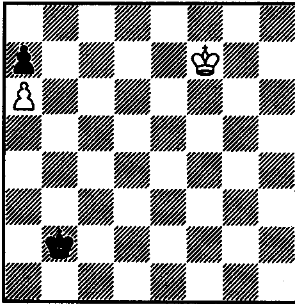
در صورت 3...♔f5 4.♔d6 ، سفید فوراً به پیروزی می‌رسید.

4.♔d7! ♔f5
5.♔d6

سفید پیروز می‌شود.

البته، با پیادهٔ رخ، بخت پیروزی کاهش می‌یابد، اما نمودار ۱۳ یک مانور برندهٔ ظریف و غیرمنتظره را به ما می‌نمایاند.

(۱۳)



شلاگه ـ آیوئس، برلین ۱۹۲۱

این پوزیسیون در بازی بین شلاگه - آیوئس ، برلین، ۱۹۲۱ به وجود آمد. در صورت حرکت سفید، سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد، اما مهم به نظر نمی‌رسد زیرا پنج حرکت طول می‌کشد تا سفید پیاده را بگیرد و در این فرصت شاه سیاه می‌تواند به خانهٔ تساوی بخش c7 برسد. پس آیا پوزیسیون مساوی است؟

ادامهٔ بازی بدینگونه بود:

1.♔e6 ♔c3 2.♔d6? ♔d4 3.♔c6 ♔e5 4.♔b7 ♔d6 5.♔×a7 ♔c7

والخ، همراه با تساوی.

اما سفید می‌توانست با انتخاب مسیر درست برای شاهش به پیروزی برسد. در آخر بازی‌های پیاده، گاهی ممکن است شاه مسیر موربی را برگزینند که از لحاظ شمارهٔ حرکات بیشتر نیست ولی مسیر حرکت شاه دشمن را محدود می‌کند. سفید می‌بایست بدین گونه بازی کند:

1.♔e6 ♔c3
2.♔d5!

همان گونه که می‌بینید، سفید باز هم پیاده را در ۵ حرکت می‌گیرد اما مانع نزدیک شدن شاه سیاه از طریق d4 ، e5 و d6 می‌شود. در نتیجه سیاه

نمی‌تواند به موقع به c7 برسد و می‌بازد.

2. ... ♔b4

در صورت

2...♔d3 3.♔c6 ♔e4 4.♔b7 ♔d5 5.♔×a7 ♔c6 6.♔b8

سفید به پیروزی می‌رسد.

3.♔c6 ♔a5
4.♔b7 ♔b5
5.♔×a7 ♔c6
6.♔b8

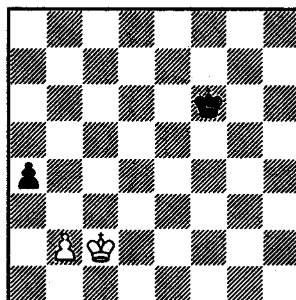
و پیاده، وزیر می‌شود.

یک نمونهٔ ساده ولی آموزنده. جالب توجّه آنکه اگر شاه سیاه در آغاز به جای b2، در خانهٔ به ظاهر بدتر h2 قرار داشت، بازی مساوی می‌شد، زیرا سفید نمی‌توانست بدون اتلاف وقت از نزدیک شدن شاه سیاه جلوگیری کند.

ب : پیاده‌ها در ستون‌های مختلف قرار دارند.

در چنین پوزیسیون‌هایی، اگر پیاده توسط شاه حریف متوقف شود، نتیجه معمولاً مساوی است، مگر آنکه سفید بتواند پیادهٔ دشمن را در شرایط مساعدی به چنگ آورد به عنوان مثال، نمودار ۱۴ را بررسی می‌کنیم.

(۱۴)



ف. ددرله، ۱۹۲۱

سفید به آسانی پیادهٔ سیاه را می‌گیرد و ظاهراً با ادامهٔ

1.♔c3 ♔e5 2.♔b4 ♔d5 3.♔×a4

کار را فیصله می‌دهد. اما سیاه ترفند !1...a3 را دارد، که پس از هر دو ادامهٔ

2.b×a3 ♔e6 3.♔c4 ♔d6

و

2.b4 ♔e6 3.♔b3 ♔d6 4.♔×a3 ♔c6 5.♔a4 ♔b6

مساوی می‌کند. سفید باید برای مقابله با این دفاع سیاه طرحریزی کند و آمادهٔ گرفتن پیاده با شاه باشد و همزمان پیادهٔ خود را تا حد ممکن در عرضهای پایین نگه دارد. بدین گونه :

1.♔b1! a3

بهترین دفاع، زیرا سفید پس از

1...♔e5 2.♔a2 ♔d4 3.♔a3 ♔c5 4.♔×a4 ♔b6 5.♔b4!

به سادگی پیروز می‌شود.

2.b3!

همان گونه که خواهیم دید، 2.b4 به مساوی می‌انجامد.

2...♔e5
3.♔a2 ♔d5
4.♔×a3 ♔c5
5.♔a4 ♔b6
6.♔b4!

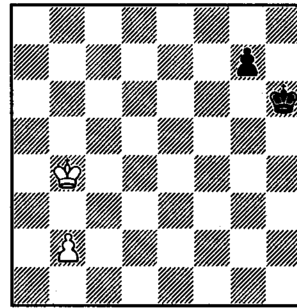
و سفید به پیروزی می‌رسد.

واضح است که با وجود پیاده در b4، این حرکت آخر نامکن بود، با همین حرکت آخر به پوزیسیون برندهٔ شناخته شده‌ای رسیده‌ایم.

هنگامی که هیچ یک از دو پیادهٔ رونده را نتوان متوقف کرد، امکانات جالبی به وجود می‌آید. غالباً بازی با مانورهای آموزندهٔ شاه به پیروزی می‌رسد. در این مانورها از این ایده که در شطرنج، کوتاه‌ترین

فاصله بین دو نقطه لزوماً خط راست نیست استفاده می‌شود. بیایید یک آخر بازی از استاد بزرگ دوراس را بررسی کنیم.

(۱۵)



ا. دوراس ۱۹۰۵

یک نگاه سطحی ممکن است ما را به این باور بکشاند که پوزیسیون مساوی است، زیرا هر دو پیاده هنوز در خانه‌های اولیهٔ خود قرار دارند و محل شاه سفید فقط اندکی بهتر است. اما این برتری ناچیز در تلفیق با این امر که نوبت حرکت با سفید است، به نحو حیرت‌انگیزی به برد اجباری او می‌انجامد. با این وجود، سفید برای دستیابی به این نتیجه باید بسیار دقیق بازی کند، بخصوص در انتخاب خانه‌های صحیح پوزیسیون شاهش.

1.♔c5!

واضح است که شاه سفید باید به طریقی از پیشروی پیاده‌اش حمایت کند، وگرنه شاه سیاه می‌تواند آن را متوقف کند. اما چرا سفید با انجام این حرکت آشکارا شاه خود را در خانهٔ نامناسبی قرار می‌دهد که در خط آتش وزیر آتی سیاه قرار دارد؟ پاسخ در حرکات بعدی است.

الف

1...♔g6

سیاه تلاش می‌کند تا پیادهٔ سفید را متوقف سازد.

1...g5 در بخش ب بررسی خواهد شد.

2.b4 ♔f7

3.b5 ♔e7

4.♔c6!

اکنون می‌بینیم که چرا 1.♔c5 لازم بود. بازی پس از دو ادامهٔ

4.b6 ♔d7

و

4.♔b6 g5 5.♔c7 g4

مساوی می‌شد.

4...♔d8

نکته در اینجاست که شاه سیاه اکنون به نحو ناخوشایندی در عرض هشتم مستقر شده که بعداً در آنجا در معرض کیش وزیر سفید واقع می‌شود.

5.♔b7! g5

6.b6 g4

7.♔a7 g3

8.b7 g2

9.b8=♕+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

ب

1...g5

به جای کوشش برای متوقف کردن پیادهٔ حریف، سیاه تلاش می‌کند پیاده‌اش را پیش براند، بخصوص که با کیش، وزیر خواهد کرد. اما شاه سفید اکنون انعطاف‌پذیریش را با برد ظریف زیر به نمایش گذارد:

2.b4 g4

3.♔d4!

پیادهٔ سیاه اکنون به حمایت شاهش نیازمند است، اما این به مفهوم آن است که سفید می‌تواند شاه حریف را به خانه‌ای هدایت کند که کیش باشد. توجه داشته باشید که 3.b5? g3 به پیروزی سیاه می‌انجامید.

3....♔g5

3....g3 4.♔e3 ♔g5 5.b5!

به واریاسیون متن منتهی می‌شود اما
5.♔f3? ♔f5! به تساوی می‌انجامد.

4.b5 g3

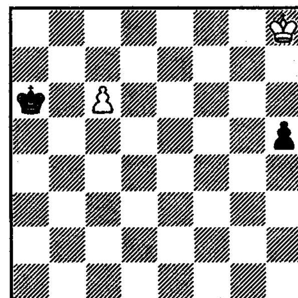
اگر سیاه برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سفید حرکت 4...♔f4 را انجام می‌داد در آن صورت پیادهٔ سفید نخست باکیش وزیر می‌شد.

5.♔e3 ♔g4
6.b6 ♔h3
7.b7 g2
8.♔f2 ♔h2
9.b8=♕+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

در این بررسی با ارزش، ضمن محدودیت قوا، پیچیدگی‌هایی که ممکن است بعضی از آخر بازی‌های پیاده‌ای داشته باشند آشکار شده است. از میان مسئله‌های بی‌شمار می‌توانیم نمونه‌های دیگری را ارائه کنیم که به نحو حیرت‌انگیزی عمق ایده‌هایی را که از پوزیسیون‌های نسبتاً ساده منتج می‌شوند می‌نمایانند. در اینجا بررسی دیگری را مشاهده می‌کنیم که احتمالاً در ادبیات شاه و پیادهٔ شطرنج مشهورترین نمونه محسوب می‌شود.

(۱۶)



ر. رتی ۱۹۲۲

حرکت با سفید است، اما ظاهراً او به نحو نومیدکننده‌ای بازنده محسوب می‌شود، زیرا پیادهٔ سیاه در راه وزیر شدن است و او برای متوقف کردن آن حداقل به دو تمپ نیاز دارد. ظاهراً به پیادهٔ خودی نیز امیدی نمی‌رود زیرا به آسانی توسط شاه سیاه متوقف می‌شود. اما باز هم نقشمایهٔ هندسی وارد کار می‌شود و شاه سفید شگفتی می‌آفریند:

1.♔g7 h4
2.♔f6 ♔b6

با این حساب، سفید با واداشتن سیاه به یک حرکت زمان-گیر یک تمپ گرفته است. اگر در عوض، 2...h3 بازی می‌شد، ادامهٔ

3.♔e7 h2 4.c7

به تساوی می‌انجامید، زیرا هر دو پیاده همزمان وزیر می‌شدند. دو حرکت نخست سیاه قابل تبدیل بودند، زیرا پس از

1...♔b6 2.♔f6

تهدید 3.♔g5، حرکت 2...h4 را اجباری می‌کرد.

3.♔e5!

جان کلام کل بازی. چون اینک سفید تهدید گرفتن پیاده با 4.♔f4 را دارد، سیاه راه دیگری ندارد.

3....h3
4.♔d6 h2
5.c7 h1=♕
6.c8 = ♕

با یک مساوی واضح.

چه کسی می‌توانست چنین امکانی را در پوزیسیون اولیّه تصور کند؟ این نمونه‌ها البته کلیت ندارند، اما هر کدام بیانگر بخشی از امکانات گوناگونی هستند که در ساده‌ترین آخر بازی‌های پیاده نهفته است. بعداً به پوزیسیون‌های پیچیده‌تری که همانند این پوزیسیون پس از حل ساده می‌نمایند نیز خواهیم پرداخت.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده

پوزیسیون‌های شاه و دو پیاده در مقابل شاه و پیاده، بخش بسیار پیچیده‌ای از آخر بازی پیاده به شمار می‌روند. امکانات بسیار و گوناگونی وجود دارد و

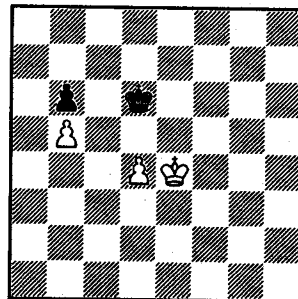
بنابراین اگر در پی درک کامل مسائل باشیم باید به طور سیستماتیک عمل کنیم. معمولاً طرفی که قوای بیشتر دارد به پیروزی می‌رسد، به خصوص اگر پیادهٔ رونده‌اش از پیاده‌های دیگر فاصله داشته باشد و شاه مدافع را به دنبال خود بکشاند.

اما پوزیسیون‌هایی نیز هستند که به سادگی به برد نمی‌رسند و همین پوزیسیون‌ها هستند که بیشترین توجه را به خود جلب می‌کنند. بخش بعدی را عمدتاً به آنها اختصاص داده‌ایم.

الف : پیاده‌های منفرد که یکی از آنها رونده است

در اینجا می‌خواهیم آخر بازی‌های دو پیاده در مقابل یک پیاده را بسته به پوزیسیون پیاده‌های سفید، طبقه‌بندی کنیم. نخست پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که از میان پیاده‌های منفرد سفید یکی از آنها رونده است. همان گونه که قبلاً گفته شد، در صورتی که پیاده‌ها تا حدودی از هم فاصله داشته باشند، سفید تقریباً به آسانی پیروز می‌شود، بنابراین فقط پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که در آنها فقط یک ستون بین پیاده‌ها فاصله باشد، به طوری که پیادهٔ رونده به تنهایی نتواند شاه سیاه را از صحنهٔ عملیات زیاد دور کند. نمودار ۱۷ یک پوزیسیون تیپیک پایه است.

(۱۷)



همان گونه که انتظار می‌رود، این پوزیسیون برای سفید برنده محسوب می‌شود و مهم نیست که نوبت حرکت با کدام طرف باشد. فرض کنیم که نوبت حرکت با سفید است.

1.d5 ♔d7

پس از

1...♔c5 2♔e5 ♔×b5 3.d6 ♔c6 4.♔e6

و غیره، سفید به سادگی پیروز می‌شود.

2.♔e5 ♔e7

3.d6+ ♔d8!

دفاع زیرکانه‌ای که برای سفید چند مشکل ایجاد می‌کند. پس از

3....♔d7 4.♔d5

سفید به پیروزی می‌رسید، در حالی که اینک

4.♔d5 ♔d7 یا

4.♔e6 ♔e8 5.d7+ ♔d8

به سفید کمکی نخواهد کرد. اما اکنون سفید می‌تواند به یکی از آخر بازی‌های مقدماتی وارد شود.

4.d7!

ساده‌ترین روش برد، قربانی کردن پیاده، گرفتن تقابل، و سپس گرفتن پیادهٔ سیاه با یک برد استاندارد است. راه پیچیده‌تر برای پیروزی ادامهٔ

4.♔d4 ♔e8 5.♔e4 ♔d8 6.♔e5!

است، این امکان را بعداً بررسی خواهیم کرد.

4. ...♔×d7

وگرنه

4. ...♔e7 5.d8=♕+ ♔×d8 6.♔d6

به پیروزی می‌رسد.

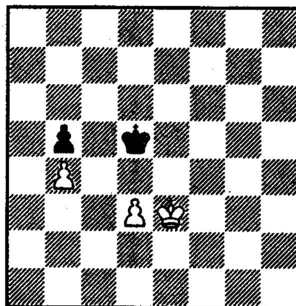
5.♔d5 ♔c7

6.♔e6

و سفید می‌برد.

اکنون ببینیم اگر مهره‌ها را یک عرض پایین‌تر ببریم چه اتفاقی می‌افتد. نمودار ۱۸ حاصل می‌شود.

(۱۸)



در این پوزیسیون نیز سفید به برد می‌رسد، اما باید مراقب حملهٔ متقابل به پیادهٔ خود باشد. ممکن است بازی این گونه ادامه یابد:

1.d4 ♔c4

ادامهٔ

1...♔d6 2.♔e4 ♔e6 3.d5+ ♔d7 4.♔e5 ♔e7 5.d6+ ♔d7 6.♔d5

و سپس 7.♔c5 که به پیروزی سفید می‌انجامید نومیدکننده بود.

2.♔e4 ♔×b4

3.d5 ♔c5

سیاه برای آنکه پیادهٔ سفید زودتر به وزارت نرسد، مجبور است شاه خود را در این خانهٔ نامناسب قرار دهد.

4.♔e5 b4

5.d6 b3

5...♔c6 6♔e6 تغییری در وضعیت نمی‌داد.

6.d7 b2

7.d8=♕ b1=♕

هر دو طرف وزیر دارند، اما پس از:

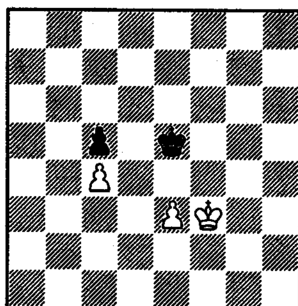
8.♕c8+ ♔b4

9.♕b7+

وزیر سیاه از دست می‌رود و سفید به پیروزی می‌رسد.

ممکن است تصور شود که همهٔ پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۸ به برد سفید می‌انجامند، اما یک استثناء حیرت‌آور وجود دارد و آن هنگامی است که پیاده‌های سیاه و سفید همانند نمودار ۱۹ در ستون فیل قرار گرفته باشند.

(۱۹)



در نگاه اول، تفاوتی به چشم نمی‌خورد، زیرا پس از

1.e4 ♔e6 2.♔f4 ♔f6 3.e5+ ♔e7 4.♔f5 ♔f7 5.e6+

یا

1...♔d4 2.♔f4 ♔×c4 3.e5 ♔d5 4.♔f5 c4 5.e6 c3 6.e7 c2 7.e8=♕ c1=♕ 8.♕d8+

و در پی آن 9.♕c7+ ، سفید به همان طریقی که قبلاً دیدیم به پیروزی می‌رسد. امایک نکتهٔ باریکتراز مو وجود دارد، بدین‌گونه :

1.e4 ♔d4!

2.♔f4 ♔×c4

3.e5 ♔b3!!

هنگامی که شاه دور باشد، وزیر به تنهایی در مقابل پیادهٔ عرض ۷ ستون فیل به پیروزی نمی‌رسد. ادامهٔ

3....♔d3 4.e6 c4 5.e7 c3 6.e8=♕ c2 7.♕e3+

به پیروزی سفید می‌انجامید.

4.e6 c4

5.e7 c3

6.e8=♕ c2

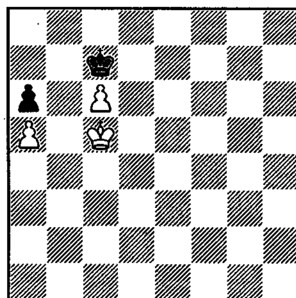
و آخر بازی مساوی است زیرا سفید نمی‌تواند شاه سیاه را از رسیدن به b2 باز دارد. البته در بخش آخر بازی وزیر به طور مفصل این موضوع بررسی می‌شود، ولی فعلاً فقط به ذکر آن اکتفا می‌کنیم.

واضح است که پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۸ در یک عرض پایینتر مساوی هستند زیرا سیاه همواره می‌تواند به پیادهٔ سفید حمله کند. اما شگفت آنکه اگر پوزیسیون را دو عرض بالاتر ببریم به نحوی که پیادهٔ سیاه در خانهٔ اولیه‌اش باشد باز هم شانس پیروزی سفید محدود می‌شود. شاه سیاه جلو پیاده‌ها قرار می‌گیرد و همیشه با استفاده از پات خود را خلاص می‌کند، اما بررسی این جنبه ما را از بحث کنونی دور می‌کند.

در خاتمه باید گفت که در پوزیسیون‌های مشابه نمودارهای ۱۷ تا ۱۹، در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید به آسانی می‌برد. در این حالت، به پیادهٔ سفید نمی‌توان حمله کرد، از این رو، سفید فقط باید پیادهٔ رونده‌اش را پیش براند، و البته باز تنها استثناء در پوزیسیون‌هایی است که پیادهٔ سیاه در خانهٔ اولیهٔ خود قرار دارد.

معمولاً پیاده‌های رخ تا حد زیادی شانس برد سفید را کاهش می‌دهند، اما شگفت آنکه در پوزیسیون‌هایی که بررسی شد این مورد دیده نمی‌شود. نمودار ۲۰ را بررسی می‌کنیم.

(۲۰)



فارنی ـ آلاپین

این پوزیسیون را می‌شد در جریان تجزیه و تحلیل نمودار ۱۷ بررسی کرد، البته در صورتی که مهره‌ها را یک ستون به سمت چپ می‌بردیم و سفید پیادهٔ آزادش را پیش می‌راند. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، برد آسان است، اما اگر نوبت سفید باشد چگونه به پیروزی می‌رسد؟ روش نمودار ۱۷ در اینجا کارساز نیست. ادامهٔ

1.♔d5 ♔c8 2.c7? ♔×c7 3.♔c5 ♔b7

یا

2.♔d6 ♔d8 3.c7+ ♔c8

به تساوی می‌رسد. بنابراین پیروزی، آسان به دست نمی‌آید و باید اندکی عمیقتر کند و کاو کنیم. گفتیم که اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید می‌برد. آیا نمی‌توان تمپ از دست داد تا در همین موقعیت نوبت حرکت با سیاه باشد؟

عجالتاً به تئوری خانه‌های متناسب برگردیم. دیدیم که سیاه باید جواب ♔c5 را با ♔c7 ... و جواب ♔d6 را با ♔d8 ... بدهد. اما دو جفت خانهٔ متناسب وجود دارد. کدام خانهٔ سیاه متناسب d5 سفید است؟ شاه سفید می‌تواند از این خانه به c5 و d6 برود، بنابراین شاه سیاه باید بتواند به خانه‌های متناسب c7 و d8 برود. در این صورت، تنها خانهٔ سیاه c8 است که یک جفت خانهٔ متناسب دیگر به ما می‌دهد.

با ادامهٔ این روند، در می‌یابیم که خانهٔ c4 سفید (که d5 و c5 را کنترل می‌کند) با خانه‌های b8 و d8 سیاه (که c8 و c7 را کنترل می‌کنند)، متناسب خواهد بود. پس در واقع دو خانه با یک خانه متناسب است. اما خانهٔ d4 سفید چطور؟ چون این خانه d5 و c5 را کنترل می‌کند، خانه‌های متناسب سیاه b8 و d8 هستند.

اکنون با این مقدمات، حل مسئله خود را فراهم کرده‌ایم. فرض کنیم که سفید ♔c4 بازی کرده است

و سیاه خانهٔ متناسب b8 را انتخاب کرده است. حالا سفید شاهش را به d4 می‌برد و سیاه را مجبور می‌کند به خانه‌های متناسب b8 یا d8 برود اما سیاه هم اکنون در b8 است و نمی‌تواند دو خانه حرکت کند و به d8 برود. پس ناچار است به یک خانهٔ نامتناسب برود، و ببازد. ببینیم که چگونه این کار با رشته حرکات معینی امکان‌پذیر است.

1.♔d5 ♔c8

2.♔c4

در اینجا انتخاب خانهٔ d4 یا c4 فرق نمی‌کند زیرا هر دو به یک نتیجه می‌رسند.

2. ...♔d8

یا 2. ... ♔b8

3.♔d4! ♔c8

در صورت 3...♔c7، سفید با 4.♔c5 به سرعت پیروز می‌شود.

4.♔d5! ♔c7

5.♔c5

و سفید در حالتی به پوزیسیون نمودار رسیده که نوبت حرکت با سیاه است. پس از

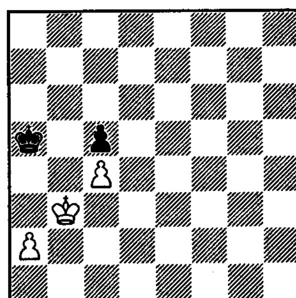
5...♔d8 6.♔d6 ♔c8 7.c7 ♔b7
8.♔d7 ♔a7 9.♔c6

(در صورت 9.c8=♕ ، پات می‌شود)

سفید در دو حرکت مات می‌کند.

این بخش را با یک نمونه از این گونه آخر بازی به پایان می‌بریم.

(۲۱)



ج. واکر ۱۸۴۱

کار سفید بسیار سخت است، زیرا پیادهٔ آزادش در ستون رخ قرار گرفته و در قسمت چپ این پیاده فضایی برای مانور شاه وجود ندارد. تنها شانس او حمله از راست است که در این صورت، باید دائماً مراقب حملهٔ متقابل شاه سیاه بود. به عنوان مثال، پس از تلاش مستقیم.

1.♔c3 ♔a4 2.♔d3

سیاه 2...♔b4! بازی می‌کند و یکی از پیاده‌های سفید را می‌گیرد و به تساوی واضحی می‌رسد.

(در صورت

2...♔a3 3.♔e4 ♔xa2 4.♔d5

سفید به آسانی پیروز می‌شود)

کمی عمیقتر بررسی کنیم.

برای پیروزی، شاه سفید باید به d5 برسد بدون آنکه به سیاه امکان بدهد که پیادهٔ a2 را بگیرد و سیاه باید با رساندن شاه به b4 از پیادهٔ خود دفاع کند. وقتی سیاه ♔b4 ... بازی می‌کند، سفید باید در وضعیتی باشد که بتواند ♔d3 بازی کند چون در آن حالت سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و نمی‌تواند از ♔-e4-d5 جلوگیری کند. بنابراین نخستین خانه‌های متناسب، d3 و b4 هستند.

پیشتر برویم. هنگامی که شاه سیاه در a3 قرار می‌گیرد و تهدید گرفتن پیادهٔ a2 را دارد سفید باید آماده باشد که این تهدید را با ♔d5 جواب دهد، بنابراین e4 و a3 نیز خانه‌های متناسب هستند. در نتیجه، خانهٔ a4 (که خانه‌های a3 و b4 را کنترل می‌کند) متناسب با e3 است (که خانه‌های e4 و d3 را کنترل می‌کند) و خانهٔ a5 (که خانه‌های a4 و b4 را کنترل می‌کند) متناسب با خانهٔ d2 است (که خانه‌های d3 و e3 را کنترل می‌کند).

بار دیگر دشوارترین بخش کار را انجام داده‌ایم. فقط می‌ماند که سفید با مانور دقیق به d2 برسد و سیاه نتواند از پیشروی شاه سفید به d5 ممانعت کند. برای تکمیل مطلب باید بگوییم که اگر شاه سیاه در a6 یا b6 باشد، شاه سفید می‌تواند c1، c2 یا c3 را اشغال کند. در این حال، همیشه می‌تواند ♔a5 ... را با ♔d2 پاسخ دهد.

از آخرین تفسیر ما روشن می‌شود که اگر نوبت سیاه باشد به سرعت می‌بازد، زیرا پس از 1...♔b6 (a6) ، سفید، بلافاصله (c2) 2.♔c3 بازی می‌کند.

2....♔a5 3.♔d2!

اگر نوبت سفید باشد وضعیت پیچیده‌تر است، اما به‌گونه زیر می‌برد:

1.♔a3!

تنها حرکت. وگرنه سیاه 1...♔a4 می‌کند و شاه سفید از خانهٔ متناسب e3 خیلی دور است. حرکت متن یک تمپ مهم نصیب سفید می‌کند.

1....♔b6

2.♔b2 ♔a5

بهترین حرکت، زیرا سایر حرکات امکان 3.♔c3 و یک برد آسان را به سفید می‌دهند. بدیهی است که سیاه با آوردن شاهش به مرکز به جایی نمی‌رسید.

3.♔b3!

بار دیگر سفید یک تمپ می‌گیرد.

3....♔b6

4.♔c3(c2) ♔a5

در صورت 4...♔a6 سفید با ♔c2(c3)-d3-e4-d5 به پیروزی می‌رسد.

5.♔d2!

حرکت برنده‌ای که بعدها توسط کلینگ کشف شد.

امّا تئوری خانه‌های متناسب چقدر همه چیز را ساده کرده است!

5...♔a4

6.♔e3! ♔b4

7.♔d3

و سفید به مقصود می‌رسد چون پس از

7...♔a3 8.♔e4 ♔×a2 9.♔d5

یا

8...♔a4 9.♔d5 ♔b4 10a3+

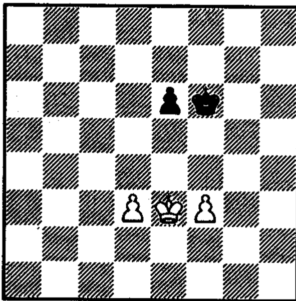
به سادگی پیروز می‌شود.

مثال‌های زیادی از این دست وجود دارند که در آنها مسائل ظاهراً پیچیده را به کمک خانه‌های متناسب می‌توان حل کرد و ما اهمیّت آن را در پوزیسیون‌های دیگر پی می‌گیریم.

ب : پیاده‌های منفرد که هیچ‌کدام رونده نیستند

در این نوع پوزیسیون‌ها شانس‌های تساوی طرفِ مدافع بیشتر است، به خصوص اگر طرف مهاجم قادر به تمپ‌گیری با حرکت پیاده‌هایش نباشد. عوامل تعیین کننده، طرز استقرار شاهان و گرفتن تقابل است. نگاه کنید به نمودار ۲۲.

(۲۲)



این وضعیتی است تیپیک و با یک نگاه نمی‌توان گفت که سفید می‌برد یا نه، در اینجا به تجزیه و تحلیل کاملی نیاز است. کلاً می‌توان گفت که طرف مدافع باید

تا حد ممکن آزادی پیاده‌های سفید را محدود کند، به قسمی که آنها حرکت تمپ گیر دراختیار نداشته باشند. از سوی دیگر، طرف مهاجم باید سعی در حفظ این آزادی داشته باشد و بکوشد تا شاهش را تا آنجاکه ممکن است پیش براند. اگر این نکات را به خاطر بسپاریم، واریاسیون‌های بعدی به آسانی قابل درک خواهند بود. با ساده‌ترین حالت آغاز می‌کنیم که نوبت با سیاه باشد.

1. ...e5!

2.f4

حرکت شاه کارساز نیست. به عنوان مثال

2.♔e4 ♔e6

یا

2.♔d2 ♔e6 3.♔c3 ♔d5

حرکت متن، تنها تلاش ممکن برای برد محسوب می‌شود.

2. ...♔f5!

تنها حرکت سیاه برای تساوی. زیرا

2. ...e×f4+ 3♔×f4 ♔e6 4♔e4 ♔d6 5♔d4!

به برد سفید می‌انجامد. اما حالا

3.f×e5 ♔×e5

کاملاً به تساوی منجر می‌شود.

غیر از این شاخهٔ ساده، سیاه روش تساوی دیگر هم دارد که نیازمند بازی دقیق است، بدین گونه:

1. ...♔e5

ادامهٔ

1. ...♔f5 2.d4 ♔g6 3♔f4 ♔f6 4.♔e4

و سپس 5.♔e5، همان گونه که بعداً خواهیم دید، به برد سفید می‌رسد.

2.♔e2

پس از

2.d4+ ♔d5

یا

2.f4+ ♔f5

سیاه تهدید 3...e5 را دارد و در صورت 3.f4 (یا d4) به پوزیسیونی مشابه پوزیسیون پس از حرکت 1...,e5 می‌رسیم.

2. ...♔f4

سایر حرکات شاه هم به تساوی می‌انجامند، لیکن حرکت متن آموزنده‌ترین آنهاست.

3.d4 ♔g5!

این بار تنها حرکت مساوی، زیرا

3. ...♔f5? 4.♔e3

همان طور که دیدیم به برد سفید می‌انجامد. سیاه باید مطمئن شود که می‌تواند ♔e3 را با ♔f5... پاسخ دهد چون در آن صورت تساوی اجباری است و سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند.

باز می‌گردیم به نمودار ۲۲ اگر نوبت سفید باشد، بدین گونه می‌برد:

1.♔e4!

پیروی از قانون، پیشروی هر چه بیشتر شاه! این تنها راه پیروزی است، زیرا

1.♔f4? e5+ 2♔g4 ♔g6

یا

1.f4 ♔f5 2♔f3 e5

به تساوی می‌رسد به همین گونه است.

1.d4 ♔f5 2.♔d3 ♔f4 3.♔e2 ♔g5!

و غیره.

1. ...♔f7

بهترین شانس. پس از

1. ...e5 2.f4!

یا

1. ...♔e7 2.♔e5 ♔d7 3.d4 ♔e7

4.f4 ♔d7 5.d5 (4. ... ♔f7 5.f5)

سفید به سهولت پیروز می‌شود.

2.♔e5 ♔e7

3.f4 ♔d7

3... ♔f7 بی‌درنگ مقابل 4.f5 به شکست می‌انجامد.

4.♔f6!

4.d4? ♔e7! ، همان گونه که خودتان می‌توانید بررسی کنید، به تساوی می‌رسید.

4. ... ♔d6

5.d4

سفید تقابل می‌گیرد و بازی را می‌برد. 5.♔f7 هم امکان‌پذیر است، زیرا

5. ...e5 6.f5

نیز به برد سفید می‌انجامد.

5. ... ♔d7

6.♔f7 ♔d6

7.♔e8! ♔c6

8.♔e7 ♔d5

9.♔d7 ♔×d4

10.♔×e6

و سفید می‌برد.

قابل توجه آن است که سفید این آخر بازی را فقط به این دلیل برد که حرکت تمپ‌گیر 5.d4 را در اختیار داشت. مثلاً اگر به پوزیسیون پس از حرکت ششم سفید نگاه کنیم و به جای سیاه نوبت سفید باشد، با دفاع خوب بازی به تساوی می‌کشد. این را مفصلتر بررسی می‌کنیم.

برای پیروزی، همان گونه که دیدیم سفید باید هنگامی که شاه سیاه در d7 است با استقرار شاه خود در f7 تقابل بگیرد. خانه‌های متناسب دیگر سفید، f6 و f8 هستند که متناسب خانه‌های d6 و d8 سیاه به شمار می‌روند، و اگر شاه سفید در ستون اسب باشد در آن صورت g8 و g7 متناسب با خانه‌های e8 و e7 سیاه هستند. اما خانهٔ g6 سفید چطور؟ خانهٔ e6 سیاه با پیاده‌اش اشغال شده و بنابراین او در این حالت فقط امکان تقابل دور با c6 را دارد، سیاه باید آماده باشد که به محض ♔g6 سفید، شاه خود را به c6 ببرد.

یعنی بازی ممکن است این‌گونه ادامه پیدا کند:

1.♔f6 ♔d6 2.♔g7 ♔c7!

2... ♔e7? که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست:

3.♔g6! ♔d6 4.♔f6 ♔d7 5.♔f7

3.♔g6 ♔c6! 4.♔f7 ♔d7 5.♔g8

♔c8!

باز تنها حرکت ممکن، چون هر دو ادامهٔ

5. ... ♔e8 6.♔g7 ♔e7 7.♔g6!

و

5. ... ♔c6 6.♔f8 ♔d6 7.♔e8

به شکست منجر می‌شوند.

6.d5

حرکت دیگری وجود ندارد.

6. ... ♔d7!

6. ...e×d5? 7.f5

خوب نیست زیرا سفید با کیش وزیر می‌کند.

7.♔g7

در صورت

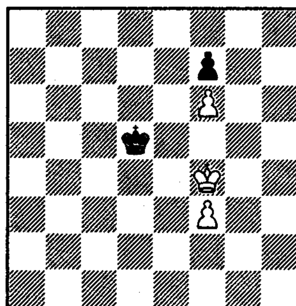
7.d×e6+ ♔×e6

و 8... ♔f5 مساوی می‌شود.

7. ...e×d5 و هر دو پیاده با هم وزیر می‌شوند.

اگر دو پیادهٔ سفید دوبله باشند او فقط در صورتی می‌تواند امید برد داشته باشد که بتواند با پیادهٔ عقبی‌اش حرکت‌های تمپ‌گیر انجام دهد. پوزیسیون جالب نمودار ۲۳ را نگاه کنید.

(۲۳)



ن.گریگوریف ۱۹۳۵

چون شاه سیاه بسیار فعالتر از شاه سفید است، در نگاه نخست برد سفید محتمل به‌نظر نمی‌رسد، اما پیادهٔ f3 در لحظهٔ حساس یک تمپ مهم به او می‌دهد و سفید به زیبایی می‌برد، بدین گونه:

1.♔f5!

اگر پیاده در f2 بود مشکلی وجود نداشت و سفید بلافاصله با

1.♔g5 ♔e5 2.f3 به پیروزی می‌رسید، اما در این موقعیت 1.♔g5 پس از

1. ...♔e5 2.f4+ ♔e6 3.f5+ ♔e5

فقط به تساوی می‌رسد و 1.♔g4 به دلیل

1. ...♔e6 2.♔g5 ♔e5

عقیم می‌ماند چون وضعیت اکراهی به وجود می‌آید. سفید نخست باید پیاده‌اش را برای محروم کردن شاه سیاه از e5، به f4 ببرد.

1. ...♔d6

سفید تهدید 2.f4 و سپس نفوذ شاه به h6 از طریق h5 را داشت. به عنوان مثال، ادامهٔ

1. ...♔d4 2.f4 ♔d5 3.♔g4

(در صورت 3.♔g5 ♔e6! سفید در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد)

3. ...♔d6 4.♔h5 ♔e6 5.♔g5

و 6.♔h6 به پیروزی می‌رسد. بنابراین سیاه برای جلوگیری از نفوذ دشمن، شاهش را به عقب برمی‌گرداند.

2.f4 ♔d7

3.♔g4!

باز هم 3.♔g5? ♔e6! مساوی است.

3. ...♔e8

4.♔h5

همان گونه که بعداً می‌بینیم، باز هم

4.♔g5 ♔f8 سفید را در وضعیت اکراهی قرار می‌داد.

4. ...♔f8

5.♔g5

اکنون این سیاه است که در وضعیت اکراهی قرار دارد و باید از یک طرف اجازهٔ ورود به سفید بدهد. جالب توجه آن که اگر پوزیسیون یک عرض پایین‌تر بود؛ سیاه با 5...♔f8! مساوی می‌کرد زیرا منتظر می‌ماند که ببیند سفید به کدام طرف می‌رود. اما در پوزیسیون حاضر فاقد فضای کافی است.

5. ...♔g8

در صورت

5. ...♔e8 6.♔h6 ♔f8 7.♔h7

سفید به سادگی می‌برد.

6.♔f5 ♔h7

اکنون ادامهٔ

6. ...♔f8 7.♔e5 ♔e8 8.♔d6 ♔d8 9.f5!

(تمپ برنده!)

9. ...♔e8 10.♔c7

به پیروزی سفید می‌انجامد.

7.♔e4!

سفید هنوز باید با دقت ادامه دهد. درصورت

7.♔e5 ♔g6!

سیاه امکان تساوی می‌یافت، زیرا سفید خواستار این پوزیسیون با نوبت حرکت سیاه است.

7. ...♔h6

8.♔d5 ♔g6
9.♔e5 ♔h5
10.♔d6 ♔h6
11.♔e7 ♔g6
12.f5+

و سفید می‌برد.

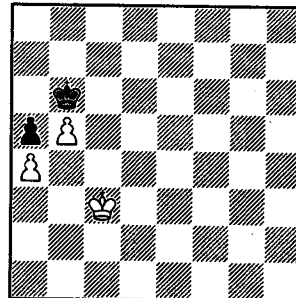
یک بررسی زیبا با راه حلّی ظریف.

ج : پیاده‌های متصّل که یکی از آنها رونده است

هنگامی که پیاده‌های سفید متصل و یکی از آنها رونده است، معمولاً شانس‌های خوبی برای پیروزی وجود دارد. امکانات دفاعی سیاه محدود است و او فقط در صورتی می‌تواند امید به تساوی داشته باشد که پیاده‌های سفید زیاد پیشرفته نباشند یا شاه سیاه موقعیت بسیار مطلوبی داشته باشد. در بررسی زیر سعی می‌کنیم تا عواملی را نشان دهیم که با آنها می‌توان پوزیسیون را ارزیابی کرد.

از پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که در آنها پیاده‌ها در ستون‌های a و b هستند، کار را با ستون‌های مختلف ادامه می‌دهیم تا به ستون‌های g و h برسیم. در عین حال در نظر می‌گیریم که پیاده‌ها چقدر پیش رفته‌اند، و به این ترتیب انواع پوزیسیون‌ها را بررسی می‌کنیم.

(۲۴)



نمودار ۲۴ در این نوع آخر بازی یک پوزیسیون کلیدی به شمار می‌آید. چون نوبت حرکت تأثیری در نتیجه ندارد، فرض می‌کنیم نوبت با سیاه باشد تا کار سفید اندکی دشوارتر شود.

1. ...♔c5
2.♔d3 ♔d5
3.♔e3 ♔e5
4.♔f3!

فوراً به مزایای عظیم پیادهٔ روندهٔ متّصل پی می‌بریم. چنین پیاده‌ای نیازی ندارد که شاه سفید نزدیک آن باشد و در عین حال فعالیت شاه حریف را بسیار محدود می‌کند. در این مثال، شاه سیاه نمی‌تواند مربع b5-b8-e8-e5 را ترک کند زیرا پیادهٔ b وزیر می‌شود. پس 4... ♔f5 قابل بازی نیست و سیاه مجبور است از تقابل دست بکشد.

4. ...♔d5
5.♔f4 ♔d6
6.♔e4

سفید با 6.♔f5 ♔d5 به جایی نمی‌رسید و مجبور می‌شد به عرض چهارم بازگردد.

6. ...♔e6
7.♔d4 ♔d6
8.♔c4 ♔c7

بدین ترتیب سیاه مجبور شده که عرض پنجم را به سفید واگذار کند اما هنوز امکانات دفاعی گوناگونی دارد.

9.♔c5

برد ساده‌تر، ادامهٔ

9.♔d5 ♔b6 10.♔d6 ♔b7 11.♔c5

است، اما برد طولانی‌تر نشان داده می‌شود تا یکی دو نکتهٔ آموزنده نیز مورد توجه قرار گیرد.

9. ...♔b7
10.♔d5!

سفید در صورت

10.b6? ♔a6! 11.♔c6

به پات می‌رسید و همه‌چیز خراب می‌شد. پس از

10.♔d6 ♔b6 11.♔d7 ♔b7

نیز سیاه تقابل را حفظ می‌کرد.

10. ... ♔c7

11.♔e6 ♔b6

در صورت

11. ... ♔b7 12.♔d7 ♔b6 13.♔c8

سفید می‌برد.

12.♔d6 ♔b7

13.♔c5(d7)

با پیروزی آسان برای سفید.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک عرض بالاتر در نظر بگیریم (پیاده‌های سفید در a5 و b6) به هیچ‌وجه نمی‌توان به پیروزی رسید. البته شاه سفید به c6 می‌رسد، اما پیادهٔ b را نمی‌تواند جلو ببرد. (به دلیل پات) اگر پوزیسیون را یک عرض دیگر هم بالاتر ببریم باز هم مساوی است (پیاده‌های سفید در a6 و b7)، زیرا واضح است که شاه سیاه را نمی‌توان از خانه‌های b8 و c7 دور کرد.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک عرض پایین‌تر ببریم (پیاده‌های سفید در a3 و b4) هنوز سفید برنده است، اما دو عرض پایین‌تر (پیاده‌های سفید در a2 و b3) تغییری ایجاد می‌کند. اگر نوبت سفید باشد به پیروزی می‌رسد:

1.♔c2 ♔c5 2.♔d3! ♔b4 3.♔d4 ♔b5 4.♔c3! ♔c5 5.b4+

اما اگر نوبت سیاه باشد می‌تواند با حملهٔ متقابل به پیاده با

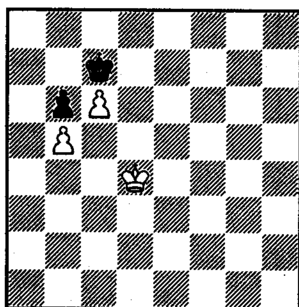
1. ... ♔c3 2.♔d1 ♔b2!

مساوی کند زیرا سفید برای جلوگیری از شکست باید به پات تن دهد.

برگردیم به پوزیسیون‌هایی که پیاده‌های سفید در ستون‌های b و c هستند. نمودار ۲۴ را یک ستون به راست حرکت دهید (پیاده‌های سفید در b4 و c5) در این حالت سفید آسانتر می‌برد، اگر همین پوزیسیون را یک عرض پایینتر ببریم (پیاده‌های سفید در b3 و c4)، برد سفید از آن هم آسانتر می‌شود. شرح آن توضیح واضحات است.

در ضمن، بدیهی است که اگر پوزیسیون را دو عرض پایینتر (پیاده‌های سفید در b2 و c3) یا دو عرض بالاتر (پیاده‌های سفید در b6 و c7) ببریم سفید نمی‌برد، درست همان گونه که در پوزیسیون‌های مشابه قبلی بررسی کردیم. اما اگر پوزیسیون نمودار ۲۴ را یک ستون به راست و یک عرض بالاتر ببریم نمودار ۲۵ حاصل می‌شود که با قبل تفاوت دارد.

(۲۵)



در این پوزیسیون سفید می‌برد، بدین گونه:

1. ... ♔d6

2.♔e4 ♔e6

3.♔f4 ♔d6

پیادهٔ رونده حرکت‌های شاه سیاه را محدود می‌کند به طوری که سفید می‌تواند شاهش را پیش براند.

4.♔f5 ♔c7

5.♔e6 ♔c8

اکنون سفید با مشکل مواجه شده است. در صورت

6.♔d6 ♔d8 7.c7+ ♔c8 8.♔c6?

سیاه پات می‌شود، پس قربانی لازم است.

6.c7! ♔×c7

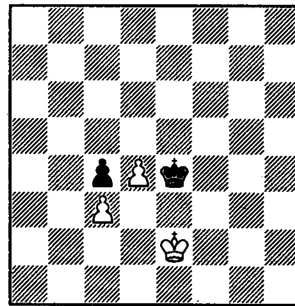
7.♔e7!

و سفید می‌برد.

پیادهٔ سیاه از بین می‌رود و سفید به پوزیسیون برندهٔ نمودار ۷ می‌رسد.

اکنون به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که با انتقال نمودار ۲۴ به دو ستون در سمت راست به وجود می‌آیند به سادگی می‌بینیم که این پوزیسیون و مشابهش در صورت انتقال به یک عرض بالاتر به پیروزی سفید می‌انجامد (پیاده‌های سفید در c5 و d6) همچنین اگر پوزیسیون را دو عرض بالاتر ببریم (پیاده‌های سفید در c6 و d7) سفید می‌برد، زیرا می‌تواند از طریق a6 به جناح وزیر رخنه کند. در صورت انتقال پوزیسیون به یک عرض پایینتر (با استقرار اندک متفاوت شاهان) نمودار ۲۶ به وجود می‌آید.

(۲٦)



در مقایسه با پوزیسیون‌های مشابهی که دیده‌ایم، در این پوزیسیون امکان تازهٔ جالبی نهفته است. برای آنکه سیاه مطلوبترین پوزیسیون دفاعی را داشته باشد، شاه سیاه را در e4 گذاشته‌ایم و نوبت حرکت را نیز به او داده‌ایم، لیکن این امر مشخصات اساسی پوزیسیون را تغییر نمی‌دهد. نخست ببینیم که سیاه چگونه با روش برد معمول سفید مقابله می‌کند:

1. ...♔f4

2.♔f2? ♔e4

3.♔e2!

سفید باید خطای حرکت قبلی خود را بپذیرد، زیرا 3.♔g3 عادی در اینجا کارساز نیست. سیاه اینگونه پاسخ می‌دهد:

3. ...♔d3! 4.d5 ♔×c3 5.d6 ♔b2
6.d7 c3 7.d8=♕ c2

همانطور که در تحلیل نمودار ۱۹ دیدیم بازی مساوی می‌شود. پس شیوهٔ برد معمول سفید کارساز نیست، اما او از طریق جناح وزیر امکان نفوذ دارد.

3. ...♔f4

4.♔d2 ♔e4

5.♔c2 ♔d5

سیاه باید آماده باشد تا ♔d2 را با ♔e4... و ♔a3 را با ♔b5... پاسخ دهد و به نظر هم می‌رسد که موفق می‌شود، زیرا سفید در هر دو ادامهٔ

6.♔b2 ♔c6 7.♔a3 ♔b5

و 6.♔d2 ♔e4

به جایی نمی‌رسد. اما یک امکان وجود دارد:

6.♔c1!

این حرکت انتظاری، سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد. اگر 6...♔e4 بازی کند آنگاه سفید با

7.♔b2 ♔d5 8.♔a3

به پیروزی می‌رسد، در حالی که 6...♔c6 در مقابل 7.♔d2 و 8.♔e3 ناکام می‌ماند. پس سیاه شکست می‌خورد.

با دیدن این راه برد، می‌توانیم همان پوزیسیون را با انتقال به یک عرض پایین‌تر ارزیابی کنیم (پیاده‌های سفید در c2 و d3). سفید در صورت

1.♔d1 ♔f3

(برای جلوگیری از 2.♔e2)

2.♔c1 ♔e3 3.♔b1

به پیروزی می‌رسد. اما سیاه در صورت

1...♔f3! 2.♔d1 ♔e3 3.♔c1 ♔d4

مساوی می‌کند، زیرا سفید برای حرکت تمپ‌گیری که در نمودار ۲۶ مشاهده کردیم (6.♔c1!) فضای کافی ندارد، چون شاهش هم اکنون در عرض آخر است.

پس از

4.♔b1 ♔c5 5.♔a2 ♔b4

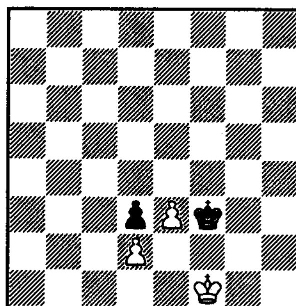
یا

4.♔d1 ♔e3

بازی مساوی می‌شود.

اگر پوزیسیون نمودار ۲۶ را یک ستون به راست ببریم، که در این صورت پیاده‌های سفید هر دو در ستون‌های مرکزی قرار می‌گیرند، شانس‌های پیروزی سفید افزایش می‌یابند. ترفند آمیزترین پوزیسیون آن است که پیاده سفید در d2 باشد، همانند نمودار ۲۷:

(۲۷)



اگر نوبت سفید باشد، با ادامهٔ

1.♔e1 ♔g3 2.♔d1

به راحتی می‌برد. اگر نوبت سیاه باشد، باز هم سفید می‌برد زیرا شاهش امکان استفاده از ستون a برای رخنه به جناح وزیر را دارد!

1. ...♔g3
2.♔e1 ♔f3
3.♔d1 ♔e4

همان گونه که قبلاً دیدیم. درصورتی که این پوزیسیون را یک ستون به چپ حرکت دهیم بردی در کار نخواهد بود. اما در اینجا وضع فرق می‌کند.

4.♔c1 ♔d5
5.♔b2 ♔c4
6.♔a3!

سفید می‌برد.

با نتیجه‌گیری از مثال فوق، می‌توانیم بگوییم که در صورت استقرار پیاده‌ها در ستون‌های مرکزی (همانند نمودار ۲۷)، تمام پوزیسیون‌ها به برد سفید می‌انجامند، اما (پیاده‌ها در هر عرض که باشند فرق نمی‌کند) در این حالت، نحوهٔ استقرار شاهان نیز تفاوتی در وضعیت ایجاد نمی‌کند، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند مانع رخنهٔ شاه سفید از طریق a3 یا f2 شود. تلاش دیگر برای حملهٔ متقابل از طریق مرکز نیز ناکام می‌ماند. به عنوان مثال، در پوزیسیونی که پیاده‌های سفید d2 و e3 و شاه در c1 باشد و پیادهٔ سیاه در d3 و شاهش در c4، سیاه می‌تواند **1...♔b3** را امتحان کند،

2.♔d1 ♔b4 3.♔e1 ♔b3

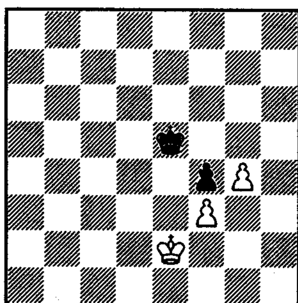
برای آنکه 4.♔f2 را با 4...♔c2! پاسخ دهد، اما سفید با ادامهٔ

4.e4! ♔c4 5.♔f2 ♔d4 6.♔f3 ♔e5 7.♔e3

می‌برد.

باز هم اگر نمودار را به سمت راست ببریم، همان طور که در نمودار ۲۸ می‌بینیم، وضعیت اندکی پیچیده‌تر می‌شود:

(۲۸)



پیداست که از شانس‌های سفید در اینجا به شدّت کم شده است. سفید باید تلاش کند تا از طریق جناح وزیر نفوذ کند، زیرا ستون h برای این منظور به کار نمی‌آید. اما سفید برای پیشروی در جناح وزیر باید تقابل بگیرد و تقابل از راه دور نیز کارساز نیست. اگر سیاه به درستی با استفاده از تقابل دور دفاع کند، درمی‌یابیم که سفید به موفقیت نمی‌رسد.

البته سفید می‌تواند از این موضوع که شاه سیاه در داخل مربع g8 - g4 - c8 - c4 محبوس است بهره‌برداری کند و از ستون a نفوذ کند. اما سیاه نیز می‌تواند از تقابل استفاده کند و در مقابل این طرح از خود دفاع کند و سفید ناگزیر در این حالت باید حملهٔ احتمالی به پیادهٔ f خود را نیز مدنظر داشته باشد ببینیم چه اتفاقی ممکن است بیفتد:

1. ...♔d4

ساده‌ترین راه، اما 1...♔e6 یا 1...♔d6 هم امکان‌پذیر است. سیاه باید طوری بازی کند که بتواند ♔d3 را با ♔d5.. پاسخ دهد و ♔c3 را با ...♔c5.

در حال حاضر گرفتن تقابل دور موردی ندارد، زیرا نمی‌توان شاه سفید را از ستون a محروم کرد.

2.♔d2

در صورت

2.♔f2 ♔e5 3.♔g2 ♔f6 4.♔h3 ♔g5

بازی مساوی می‌شود.

2. ...♔c4

3.♔c2 ♔d4

4.♔b3 ♔d5!

سیاه باید به سرعت تقابل قطری بگیرد، زیرا 4...♔d3 به دلیل 5.g5 بی‌اثر می‌شود. و 4...♔c5? به سفید امکان 5.♔c3! و گرفتن تقابل می‌دهد. اما در مورد ضد حمله با

4. ...♔e3 5.g5 ♔×f3 6.g6 ♔e2 7.g7 f3 8.g8=♕ f2

که به آخر بازی مشابهی با تحلیل نمودار ۲۶ می‌رسد چه باید گفت؟ در واقع پوزیسیون متفاوتی است و موقعیت شاه سفید به او امکان برد ظریفی با ادامهٔ زیر را می‌دهد:

9.♕g2 ♔e1 10.♔c2! f1=♕ 11.♕d2 **مات**

5.♔b4 ♔d4

سفید دیگر نمی‌تواند پیشروی کند. درصورت 6.♔b5 سیاه می‌تواند 6...♔e3 را که اکنون دیگر کارساز است انتخاب کند یا 6...♔d5 کند. در صورت

6.♔b3 ♔d5 7.♔a3 ♔c5

و سرانجام

6.g5 ♔e5 7.♔c5 ♔f5 8.♔d5 ♔×g5 9.♔e5 ♔g6 10.♔×f4 ♔f6!

با پوزیسونهای مساوی استانداردی رو به رو می‌شویم.

از مطالب بالا برمی‌آید که شانس‌های پیروزی سفید حتی کمتر از حالتی است که در صورت انتقال نمودار ۲۸ به یک عرض پایینتر به وجود می‌آمد، اما سفید در صورت انتقال پوزیسیون به یک عرض بالاتر به پیروزی می‌رسد، زیرا پیادهٔ رونده، فعالیّت شاه سیاه را به شدّت محدود می‌کند. به عنوان مثال، در صورت استقرار پیاده‌های سفید در f4 و g5 و شاه در e3، و پیادهٔ سیاه در f5 و شاه سیاه در e6، شاه سیاه در مربع d5-h5-h8-d8 محبوس است و نمی‌تواند از ورود شاه سفید از طریق c5 جلوگیری کند، به عنوان مثال:

1. ...♔d5 2.♔d3 ♔e6

در صورت

2. ... ♔c5 3.g6

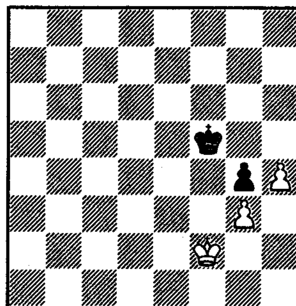
سفید می‌برد.

3.♔d4 ♔d6 4.♔c4 ♔e6 5.♔c5

و سفید به زودی پیاده را می‌گیرد.

و اینک باید حالتی را که پیادهٔ روندهٔ سفید در ستون h قرار دارد بررسی کنیم، همانند نمودار ۲۹:

(۲۹)



در پی تجزیه و تحلیل نمودار ۲۸ ممکن است ادعا کنیم که این پوزیسیون هم مساوی است، اما چون یکی دو تفاوت در بازی دفاعی وجود دارد، اندکی دقیقتر آن را بررسی می‌کنیم.

1.♔e3 ♔e5
2.♔d3 ♔d5

همانند مثال قبل، سیاه باید تقابل را حفظ کند وگرنه سفید خانهٔ کلیدی d4 را اشغال خواهد کرد.

3.♔c3 ♔e5!

سیاه باید از نمودار ۲۸ هم دقیقتر دفاع کند، زیرا در اینجا نمی‌تواند به پیاده حمله کند (چون اینجا دیگر پیادهٔ فیل نیست). او نمی‌تواند مربع d4-h4-h8-d8 را ترک کند و هرگز نباید تقابل را از دست بدهد. مثلاً، پس از

3. ... ♔e4? 4.♔c4 ♔e5 5.♔c5

شاه سفید از طریق d4 یا d6 نفوذ می‌کند.

4.♔c4 ♔e4
5.♔c5 ♔e5
6.♔b6 ♔d6
7.♔a7 ♔e7!

سیاه تقابل دور را حفظ می‌کند!

8.♔b8 ♔d8

بار دیگر، سفید قادر به هیچ‌گونه پیشروی نیست و بازی مساوی است. ادامهٔ ممکن:

9.♔b7 ♔d7 10.♔a6 ♔e6 11.♔b6 ♔d6!

است، اما در صورت

11. ... ♔f6 12.♔b5 ♔f5 13.♔b4! ♔e6 14.♔c4 ♔e5 15.♔c5

شاه سفید به d4 می‌رسد.

12.♔a5 ♔e5 13.♔a4 ♔e4 14.♔a3 ♔e5! 15.♔b3 ♔d5!

و به همان نقطهٔ شروع بازگشته‌ایم.

با انتقال پوزیسیون نمودار ۲۹ به یک عرض پایینتر، شانس‌های سفید کاهش می‌یابد، اما پوزیسیون یک عرض بالاتر، به برد سفید می‌انجامد. به عنوان مثال، در صورت استقرار پیاده‌های سفید در g4 و h5 و شاه در f3 و پیادهٔ سیاه در g5 و شاه سیاه در f6، شاه سیاه مجدداً محبوس است و نمی‌تواند از نفوذ شاه سفید جلوگیری کند، مثلاً

1. ... ♔e5 2.♔e3 ♔f6 3.♔e4 ♔e6 4.♔d4 ♔f6 5.♔d5

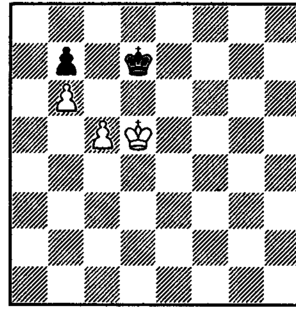
با بردی آسان. به همین نحو، سفید در صورت استقرار پیاده‌هایش در h6 و g5، یا h7 و g6 به پیروزی می‌رسد مگر آنکه در این حالت آخری، شاه سیاه در h8 باشد که پوزیسیون پات است!

د : پیاده‌های متصّل که هیچ کدام رونده نیست

الف) وقتی یک پیاده بلوکه است.

نمونه‌ای از چنین پوزیسیونی، نمودار ۳۰ است.

(۳۰)



بدیهی است که بی‌پیادهٔ رونده، شانس پیروزی سفیدکاهش می‌یابد زیرا فقط با پیشروی شاه می‌تواند به پیروزی برسد. اما برای پیشروی شاه، سفید باید تقابل بگیرد. بنابراین، در بیشتر موارد، تقابل است که راه را باز می‌کند.

اگر پیاده‌های سفید همانند نمودار ۳۰ پیشرفته باشند، اغلب می‌توان حتی بدون گرفتن تقابل به پیروزی رسید. شاه سیاه در مربع d5-a5-a8-d8 محبوس است. بنابراین سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.♔e5!

+1.c6 وسوسه‌انگیز به نظر می‌رسد، زیرا +1...b×c6 در مقابل

2.♔c5 ♔d8 3.♔d6! ♔c8 4.♔×c6

که به پیروزی سفید می‌انجامد ناکام می‌ماند، اما در واقع +1.c6 یک اشتباه آموزنده است.

سیاه با

1. ...♔c8! 2.♔d6 ♔b8

(با تهدید 3...b×c6)

3.c7+ ♔c8

مساوی می‌کند.

1. ...♔c6

سیاه نمی‌تواند تقابل را با 1...♔e7 حفظ کند، زیرا 2.c6 می‌برد.

2.♔d4 ♔d7

3.♔d5

بار دیگر به نمودار ۳۰ می‌رسیم ولی این بار نوبت حرکت با سیاه است.

3. ...♔c8

4.♔e6

هنوز باید مراقب بود، زیرا

4.c6? ♔b8!

به تساوی می‌انجامد.

اما ادامهٔ ممکن دیگر

4.♔d6 ♔d8 5.♔e6 (5.c6? ♔c8!)

5. ...♔c8 6.♔e7

است.

4. ...♔d8

5.♔d6 ♔c8

6.♔e7 ♔b8

7.♔d7 ♔a8

و فقط حالاست که پیاده پیشروی می‌کند.

8.c6! b×c6

9.♔c7

و سیاه در سه حرکت مات است.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۰ را یک عرض عقبتر ببریم سفید برنده نیست، البته به فرض آنکه سیاه تقابل داشته باشد. به عنوان مثال، اگر پیاده‌های سفید در b5 و c4 و شاهش در d4 و پیاده سیاه در b6 و شاهش در d6 باشد، سیاه می‌تواند **1.♔e4** را با **1...♔e6** پاسخ دهد.

تهدید 2.c5 وجود ندارد.

2.♔f4 ♔d6!

(ادامهٔ

2. ...♔f6? 3.c5

خوب نیست.)

و تهدید 3...♔c5 شاه سفید را مجبور به بازگشت می‌کند. اما پس از **3.♔e3** سیاه باید از

3. ... ♔e5? 4.♔d3 ♔e6 5.♔e4

یا

3. ... ♔c5? 4.♔d3 ♔d6 5.♔d4

پرهیز کند. در عوض **3...♔e7!** با تقابل دور به او مساوی می‌دهد. اگر در پوزیسیون اصلی حرکت با سیاه بود، پس از

1. ... ♔e6 2.c5!

یا

1. ... ♔c7 2.♔e5 ♔d7 3.♔d5 ♔c7 4.♔e6

می‌باخت.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۰ را به راست انتقال دهیم، تغییری در نتیجه که پیروزی سفید باشد حاصل نمی‌شود. اما با پیاده‌های سفید در f6 و g5 و شاه در h5، و پیادهٔ سیاه در f7 و شاه در h7، شاه سفید به هیچ وجه نمی‌تواند به جناح راست رخنه کند، و از طریقهٔ برد دیگری باید استفاده کرد. ادامه ممکن است چنین باشد:

1. ... ♔h8 2.g6 fg+ 3.♔h6! ♔g8 4.♔×g6

که سفید می‌برد. یا در صورت حرکت سفید

1.g6+ fg+ 2.♔g5 ♔h8 3.♔h6!

و سفید به همان طریق به پیروزی می‌رسد. اما با پیاده‌های سفید در g6 و h5 ، سیاه می‌تواند به سادگی با آوردن شاهش به g8 مساوی کند زیرا دیگر کاری از سفید ساخته نیست.

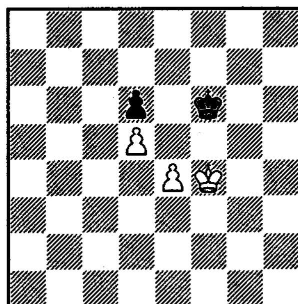
همچنین در صورتی که پیاده‌های مقابل، در ستون رخ باشند، سفید شانس پیروزی ندارد. مثلاً با پیاده‌های سفید در a5 و b4 و شاه در c4، و پیادهٔ سیاه در a6 و شاه در c6 ، تقابل چیزی عاید سفید نمی‌کند. زیرا پس از

1. ... ♔d6 2.b5 a×b5+ 3.♔×b5 ♔c7

پیادهٔ رخ نمی‌تواند وزیر شود. سفید فقط در صورتی که خانهٔ c5 را با شاه اشغال کند، با استفاده از تقابل به پیروزی می‌رسد، که این آشکارا ناممکن است.

اینک تمام حالت‌های مشابه نمودار ۳۰ را بررسی کرده‌ایم، اما بیایید نمونه‌ای از دفاع صحیح را با استفاده از تقابل دور بررسی کنیم (۳۱).

(۳۱)



همانگونه که گفته شد، اگر نوبت سیاه باشد پس از 1...♔g6 2.e5 یا 1...♔e7 2.♔g5 ♔f7 3.♔f5 ♔e7 4.♔g6 به سرعت می‌بازد. اگر نوبت سفید باشد، بازی مساوی است اما سیاه باید خیلی دقیق دفاع کند.

خطراتی که سیاه را تهدید می‌کنند بررسی می‌کنیم. اول از همه نباید هرگز به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به عرض ششم را بدهد. به عبارت دیگر، باید ضمن نگهداشتن شاه خود در همان ستونی که شاه سفید قرار دارد، تقابل را حفظ کند. مثلاً، اگر شاه سفید در f1 باشد، سیاه نباید شاهش را به ستون g ببرد زیرا در آن صورت سفید با

1.♔e2 ♔f7 2.♔d3 ♔e7

(در صورت 2...♔f6، سفید 3.♔d4 بازی می‌کند)

3.♔c4 ♔d7 4.♔b5 ♔c7 5.♔a6!

به پیروزی می‌رسد. ثانیاً، باید همیشه مراقب e5 احتمالی باشد. بنابراین هرگز نباید شاه خود را در

ستون h قرار دهد.

علاوه بر این، در مورد تقابل، سیاه فقط باید نگران ستون‌های a ، b ، f و g باشد. چون شاه سفید نمی‌تواند به ستون‌های c ، d و e نفوذ کند، سیاه لازم نیست در این سه ستون تقابل گیرد. سیاه فقط موقعی باید تقابل بگیرد که شاه سفید از این ستون‌ها خارج می‌شود.

با توجه به این نکات، به سادگی می‌توانید تحلیل ما را دنبال کنید:

1.♔g4 ♔g6

در صورت

1. ...♔e5? 2.♔f3 ♔f6 3.♔f4

سفید تقابل می‌گیرد و به پیروزی می‌رسد.

2.♔h4 ♔f6

همان گونه که گفته شد، سیاه نمی‌تواند 2...♔h6 را به دلیل !3.e5 بازی کند، اما می‌توانست 2...♔f7 بازی کند و سپس در ستون g تقابل بگیرد.

3.♔g3 ♔g7!

باز ?3...♔e5 بازنده است. به همین گونه است:

3. ...♔g5? 4.♔f3!

که سیاه نمی‌تواند به f5 برود و

4. ...♔f6 5.♔f4

به پیروزی سفید می‌انجامد.

4.♔g2 ♔g8

مطمئن‌ترین راه، حفظ تقابل راه دور است، اگر چه 4...♔g6 هم امکان‌پذیر است، پس از

5.♔f2 ♔f6 6.♔e2

سیاه نباید نگران تقابل در ستون e باشد، چون

6. ...♔e7 7.♔e3 ♔e8! 8.♔f4 ♔f8! 9.♔f5 ♔f7

تساوی را تأمین می‌کند.

5.♔g1 ♔g7

تنها حرکت، در صورت

5. ...♔f7 6.♔f1! ♔f8 7.♔f2 ♔f7 8.♔f3 ♔f8 9.♔f4 ♔e8 10.♔g5 ♔f7 11.♔f5

سفید به پیروزی می‌رسد. یا در اینجا 6...♔e7 (در صورت 6...♔g7، شاه سفید عازم a6 می‌شود، چون شاه سیاه نمی‌تواند به موقع به b7 برسد)

7.♔g2 ♔f8 8.♔f2! ♔e7 9.♔g3 ♔f7 10.♔f3 ♔e7 11.♔g4

هم به پیروزی سفید می‌انجامد.

6.♔f1 ♔f7

همان طور که می‌دانیم باز هم تنها حرکت بازی.

7.♔e2 ♔e7

8.♔d2 ♔d7

9.♔c2 ♔c7

سیاه می‌توانست در سه حرکت آخرش هر خانه‌ای را در این ستون‌ها انتخاب کند، زیرا شاه سفید نمی‌تواند نزدیک شود، اما حالا بار دیگر باید دقیق بازی کند.

10.♔b2 ♔b8

10...♔b6 هم ممکن بود، اما در صورت

10. ...♔b7? 11.♔b3!

خودتان می‌توانید طرز پیروزی سفید را نشان دهید.

11.♔b3 ♔b7

12.♔a3 ♔a7

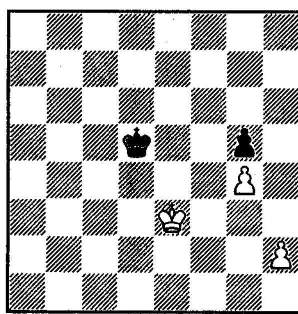
در اینجا تحلیل ما خاتمه می‌یابد، زیرا اگر سیاه تقابل را حفظ کند سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند. البتّه سفید می‌تواند از خانه‌های دیگر هم استفاده کند، اما سیاه بی‌هیچ مشکلی با استفاده از قواعد مزبور قادر به دفاع خواهد بود.

ممکن است پیادهٔ غیربلوکهٔ سفید اندکی عقب‌تر باشد و حرکت‌های تمپ‌گیر در آستین داشته باشد. این وضعیت عمدتاً به نفع سفید است و شانس

پیروزی‌اش به نحو فوق‌العاده‌ای افزایش می‌یابد. در این حالت تمام پوزیسیون‌هایی که به تقابل بستگی دارند به پیروزی سفید می‌انجامند زیرا وی همیشه قادر به‌گرفتن یک تمپ خواهد بود. توضیح بیشتر این مسئله ضرورتی ندارد.

اما، جالب آن‌که چنین پیاده‌ای گهگاه، به بردن پوزیسیون‌هایی می‌انجامد که نومیدکننده به نظر می‌رسند، مانند نمودار ۳۲.

(۳۲)



ج. کلینگ ۱۸۴۸

اگر پیادهٔ h سفید در h3 بود، نوبت هر که بود بازی مساوی می‌شد. اما آیا این حرکت اضافی پیاده، می‌تواند ارزیابی‌مان را از پوزیسیون دگرگون کند؟ آخر، وقتی که تقابل در نمودار ۳۲ اهمیت ندارد، چگونه ذخیرهٔ یک حرکت پیادهٔ رخ می‌تواند مهم باشد؟

قاعدتاً باید مهم باشد، اما باید ببینیم که آیا سفید می‌تواند قبل از استفاده از حرکت پیادهٔ اضافی‌اش پوزیسیون شاه را بهبود ببخشد یا نه. اولین چیزی که به ذهن می‌رسد آن است که سفید عرض چهارم را با شاهش اشغال کند چون سپس می‌تواند با حرکت تمپ‌گیر خود، هنگامی که دیگر سیاه نتواند مانع ورودش به f5 شود تقابل بگیرد. یعنی اگر شاه سفید قبل از انجام h3 به e4 برسد، به پیروزی می‌رسد.

وانگهی در صورتی که شاه سیاه زیاد دور شود، سفید تهدید اضافهٔ h4 را نیز دارد. چون سیاه نباید اجازهٔ h5 را به سفید بدهد، باید پیاده را بگیرد و در ضمن آماده باشد تا وقتی که شاه سفید پیادهٔ h4 را گرفت، شاه خود را به خانهٔ g6 برساند. در این حالت شاه سیاه باید در f6 باشد وگرنه بازنده است.

اکنون که این‌همه پیش رفته‌ایم می‌توانیم در جستجوی چند جفت خانهٔ متناسب باشیم. هنگامی که شاه سفید در g3 است و تهدید h4 را دارد، شاه سیاه همان طور که گفتیم باید در f6 باشد. چون شاه سفید در f3 تهدید به اشغال e4 و همینطور g3 را دارد، تنها خانه برای شاه سیاه e5 خواهد بود که f6 و e4 را کنترل می‌کند. سرانجام، شاه سفید در e3، هم e4 و هم f3 را کنترل می‌کند و باز فقط یک خانه برای شاه سیاه می‌ماند: d5. این بررسی، سه خانهٔ متناسب با خانه‌های f6، e5 و d5 سیاه، به ما می‌دهد.

با این روند، اگر سفید ♔f2 بازی کند چه اتفاقی می‌افتد؟ با این حرکت خانه‌های e3، f3 و g3 کنترل می‌شود، بنابراین سیاه باید آمادهٔ اشغال خانه‌های d5، e5 و f6 باشد و در نتیجه خانهٔ e6 خانهٔ متناسب او خواهد بود. حالا اگر شاه سفید در g2 باشد f3 و g3 را کنترل می‌کند، و باز خانهٔ متناسب برای

سیاه خانهٔ e6 است که خانه‌های e5 و f6 را کنترل می‌کند. به این ترتیب راه حل مسئلهٔ روشن می‌شود: به محض آنکه شاه سیاه e6 را اشغال کند، سفید باید ♔g2 (یا ♔f2) بازی کند، و در نتیجه سیاه نمی‌تواند در خانهٔ متناسب e6 قرار بگیرد و شکست می‌خورد. ببینیم که عملاً چه روی می‌دهد:

1.♔f2!

رشته حرکاتی نیز که اولین بار توسط کلینگ ارائه شد صحیح است:

1.♔f3 ♔e5 2.♔g3 ♔f6 3.♔g2 ♔e6 4.♔f2

ادامهٔ متن یک حرکت زودتر به نتیجه می‌رسد.

1. ...♔e6

چون سفید تهدید 2.♔g3 و 3.h4 را دارد، شاه سیاه باید به سرعت عازم f6 شود. در صورت 1. ... ♔e5 سفید با 2.♔f3 به پیروزی می‌رسد.

2.♔g2! ♔f6

در صورت

2. ...♔e5 3.♔f3 ♔d5

(4.♔e4 برای جلوگیری از) 4.♔g3 ♔e6

5.h4 gh+ 6.♔×h4 ♔f6 (خیلی دیر است)

7.♔h5 ♔g7 8.♔g5!

سفید به پیروزی می‌رسد. سایر حرکت‌های شاه در مقابل ♔-g2-f3-e4 یا ♔g3 و h4 به شکست می‌انجامند.

3.♔g3!

اینک سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد.

3. ...♔g6

جواب 3. ... ♔e6 حرکت 4.h4 است و سایر حرکت‌ها به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شوند.

4.♔f3 ♔f6

5.♔e4 ♔e6

6.h3!

سرانجام، از تمپ ذخیره استفاده شد! اکنون سفید تقابل می‌گیرد و پس از

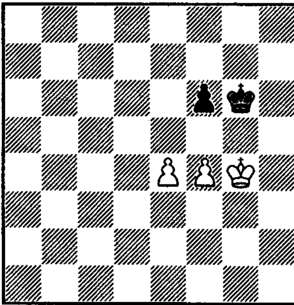
6. ...♔f6 7.♔d5

به پیروزی می‌رسد. یک مثال بسیار آموزنده.

ب) وقتی که هیچ کدام بلوکه نیست

اکنون به سراغ پوزیسیون‌هایی می‌رویم که سفید در آنها پیادهٔ رونده ندارد، اما هیچ یک از پیاده‌هایش هم توسط پیادهٔ سیاه بلوکه نشده‌اند و در نتیجه پیادهٔ عقب مانده هم دارد. چنین پوزیسیون‌هایی کلاً به نفع سفیداند و معمولاً به پیروزی می‌انجامند. نمودار ۳۳ را در نظر بگیرید.

(۳۳)



در این پوزیسیون اگر نوبت سفید باشد به پیروزی می‌رسد، اما اگر نوبت سیاه باشد امکان تاکتیکی

1. ...f5+! 2.ef+ ♔f6

را دارد که به تساوی می‌انجامد. اما اگر شاه سفید در هر جای دیگری بود، مثلاً h4، حتی اگر نوبت سیاه نیز بود سفید می‌برد.

اصل کلی این است که سفید باید قبل از حرکت دادن پیاده‌ها بهترین پوزیسیون را برای شاه خود ایجاد کند. در اینجا، به عنوان مثال، هر دو ادامهٔ 1.e5 ♔g7 و 1.f5+ f.e فقط منجر به تساوی می‌شوند. بنابراین سفید باید نخست با شاهش مانور دهد:

1.♔f3 ♔f7

ادامهٔ

1. ... ♔h5 2.♔e3 ♔g4 3.f5

به برد می‌انجامد، اما در صورت

2.e5 ♔g6! 3.♔e4 ♔f7

سیاه مساوی می‌کند.

2.♔e3 ♔e6
3.♔d4 ♔d6
4.f5!

شاه سفید پوزیسیون خوبی دارد بنابراین وقت حرکت پیاده است. اکنون به یک پوزیسیون برندهٔ شناخته شده رسیده‌ایم که در آن هم ادامهٔ

4. ... ♔c6 5.e5

و هم ادامهٔ

4. ... ♔e7 5.♔c5 ♔d7 6.♔d5

به سرعت به برد می‌رسد. یک قاعدهٔ سودمند که باید به خاطر سپرد این است که شاه سفید باید در بخش آن پیاده‌ای که در مقابل پیادهٔ حریف نیست، قرار گیرد.

در نمودار ۳۳، اگر پوزیسیون در عرض بالا و پایین برده شود یا یکی دو ستون به چپ برود، در ارزیابی ما تغییری حاصل نمی‌شود. اما، اگر سه ستون به چپ حرکت کنیم و پیاده‌ها را در b4 و c4 قرار دهیم، آنگاه حتی اگر نوبت سفید باشد، بازی مساوی است. ادامه ممکن است چنین باشد:

1.♔e4

پس از

1.♔c3 ♔c7 2.♔b3 ♔b6 3.♔a4 ♔a6 4.c5 ♔b7

شاه سفید نمی‌تواند به چپ نفوذ کند.

1. ... ♔e6 2.♔f4 ♔f6 3.c5 ♔e6 4.♔e4 ♔f6! 5.♔d4 ♔e6 6.♔c4 ♔d7

و سفید نمی‌تواند پیشروی کند. اگر پوزیسیون را پایینتر ببریم. باز هم نتیجه عوض نمی‌شود، اما اگر پیاده‌ها را یک عرض بالاتر و در b5 و c5 قرار دهیم، سفید می‌تواند با

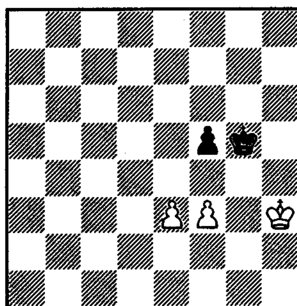
1.c6+ ♔e7 2.♔e5 ♔e8 3.♔e6 ♔d8 4.♔f7

به پیروزی برسد.

اگر پوزیسیون نمودار ۳۳ را چهار ستون به چپ ببریم، همان گونه که بعداً در پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ خواهیم دید، بازی مساوی است.

در این مرحله یک حالت استثنایی را بررسی می‌کنیم که در آن پیادهٔ سیاه در ستون فیل قرار دارد:

(۳۴)



این همان پوزیسیون نمودار ۳۳ است که به یک عرض پایینتر انتقال یافته و شاه سفید به جای g3 در h3 قرار دارد. با همین تفاوت اندک، که معمولاً بی‌اهمیت است، نوبت هر کسی که باشد، به دلیل ویژگی پیادهٔ فیل، بازی مساوی می‌شود. فرض کنیم نوبت سفید باشد. پوزیسیون را به طور کامل بررسی می‌کنیم:

الف

1.♔g2

البته !+1.♔g3 f4 به مساوی فوری می‌انجامد، و 1.♔h2 ♔f6 چیزی را تغییر نمی‌دهد.

1. ... ♔f6!

در غیر این صورت، سفید با بردن شاهش به جناح وزیر، همان‌گونه که در تحلیل نمودار ۳۳ دیدیم، به پیروزی می‌رسد. مثلاً:

1. ... ♔g6 2.♔f2 ♔f6 3.♔e2 ♔e5

(در صورت

3. ... ♔e6 4.♔d3 ♔e5 5.♔c4 ♔d6 6.♔d4 ♔e6 7.e4!

سفید می‌برد)

4.♔d3 ♔d5 5.f4!

همینطور ادامهٔ

1. ...f4 2.e4 ♔f6 3.♔f2 ♔e5 4.♔f1!

همان گونه که در نمودار ۲۶ دیدیم به پیروزی سفید می‌انجامد.

2.♔g3

ادامهٔ 2.♔f2 ♔e5(e6) به ادامهٔ اصلی منتهی می‌شود.

2. ... ♔f7!

باز هم تنها حرکت. شاه نباید به دلیل 3.♔f2 به ستون g و به دلیل 3.♔h4 به ستون e برود. اکنون هم 3.♔h4 ♔g6 و هم 3.♔f4 ♔f6 به‌نفع سفید نیست. بنابراین باید در جناح وزیر دست به کار شود.

3.♔f2 ♔e6

4.♔e2 ♔d5

5.♔d2 ♔d6

در صورت (یا c5) 5. ... ♔e5، سفید پس از

6.♔d3 ♔d5 7.f4

به پیروزی می‌رسد. سیاه باید بتواند ♔d3 را با ... ♔c5 پاسخ دهد.

6.♔d3 ♔c5!

7.♔c3

تنها تلاش ممکن برای کسب پیروزی. پس از

7.e4 ♔d6! 8.♔d4 f×e 9.♔×e4 ♔e6

یا 7.f4 ♔d5 سیاه بازی را مساوی می‌کند.

7. ... ♔d5

8.♔b4

در صورت 8.f4 ♔c5 بازی مساوی است، اما

8. ... ♔e4? 9.♔d2 ♔d5 10.♔d3

به پیروزی سفید می‌انجامد.

8. ...f4!

نکته اینجاست. سیاه از ویژگی پیادهٔ فیل، همان طور که در نمودارهای ۱۹ و ۲۶ دیدیم استفاده می‌کند.

9.e4+ ♔d4

10.♔b3 ♔e3!

11.e5 ♔×f3

12.e6 ♔g2

13.e7 f3

14.e8=♕ f2

و همان گونه که بعداً در بخش آخر بازی وزیر خواهیم دید، سفید به پیروزی نمی‌رسد. زیرا شاهش خیلی دور است.

اکنون ببینیم اگر نوبت با سیاه باشد چه می‌شود:

ب

1. ... ♔f6!

تنها حرکت برای کسب تساوی. اگرشاه سیاه در ستون رخ حرکت کند، سفید با ♔-g3-f2-e2-d3 به پیروزی می‌رسد و 1. ... ♔g6 2.♔h4 ادامهٔ فوق را اجباری می‌کند. اکنون 2.♔h4 ♔g6! یا 2.♔g3 ♔f7! مساوی است.

2.♔g2 ♔e6

در صورت

2. ... ♔f7 3.♔g3!

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. مثلاً

3. ... ♔f6 4.♔f4

یا

3. ... ♔g6 4.♔f2

یا سرانجام

3. ... ♔e6 4.♔h4

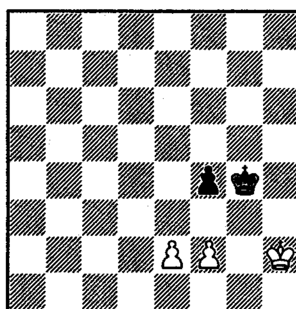
اما 2. ... ♔e7 هم قابل بازی است.

3.♔g3 ♔f7!

و ما به همان پوزیسیون شاخهٔ الف رسیده‌ایم.

بدیهی است که اگر نمودار ۳۴ به یک عرض بالاتر منتقل شود. حمله به پیادهٔ فیل سفید ممکن نیست، اما جالب آنکه اگر پوزیسیون به یک عرض پایینتر برده شود، یعنی نمودار ۳۵ حاصل شود، سیاه در صورت حرکت می‌بازد!

(۳۵)



پ. کرس ۱۹۴۲

اگر نوبت سفید باشد نمی‌تواند به پیروزی برسد، مثلاً 1.♔g2 f3+ یا 1.f3+ ♔h4 در ضمن

1.♔h1 f3! 2.e3 ♔g5

یا

1.♔g1 f3! 2.e3 ♔f5!

به پوزیسیون‌های مساوی شناخته شده‌ای تبدیل می‌شوند.

در نمودار ۳۴ نوبت حرکت مهم نبود، اما در اینجا موضوع فرق می‌کند. اگر نوبت سیاه باشد به نحو شگفت‌انگیزی در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و بدین‌گونه می‌بازد:

1. ... ♔f5

ما قبلاً دانستیم که درصورت 1. ... ♔g5 پس از

2.♔h3 ♔h5 3.♔g2 ♔g4 4.♔f1 ♔f5 5.♔e1 ♔e5 6.♔d2 ♔d4 7.f3

سیاه می‌بازد. همچنین پس از

1. ...f3 2.e3 ♔h4 3.♔g1 ♔g4 4.♔f1 ♔f5 5.♔e1 ♔e4 6.♔d2

سفید به پیروزی می‌رسد.

2.♔g2 ♔f6!
3.♔f1 ♔e5
4.♔e1 ♔d4
5.♔d2 ♔c4

در صورت

5....♔e4 6.♔c3 ♔d5 7.♔d3 ♔e5 8.e4!

سفید به پیروزی می‌رسد. تا اینجا تحلیل ما همانند نمودار ۳۴ پیش رفته است اما اکنون نفاوت‌های دقیق دو پوزیسیون را مشاهده می‌کنیم؛ پیادهٔ شاه سفید حق انتخاب حرکت بین دو خانه را دارد!

6.e4! ♔d4

6. ...f.e+ 7.♔×e3 ♔d5 8.♔f4

به پیروزی می‌رسد.

7.f3 ♔c4

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ رفتن به d3 را بدهد.

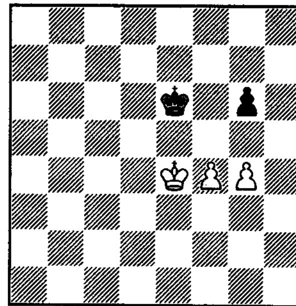
8.♔e2 ♔d4
9.♔f2 ♔e5
10.♔f1!

این مانور برنده‌ای است که در نمودار ۲۶ دیدیم. اکنون سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد و نمی‌تواند از

نفوذ شاه سفید از طریق d3 یا h3 جلوگیری کند.

برگردیم به نمودار ۳۳اگر پیاده‌ها را یک ستون به راست ببریم و شاهان را در سمت چپ پیاده‌ها قرار دهیم، به نمودار ۳۶ می‌رسیم.

(۳۶)



شاه سفید در سمت صحیح پیاده‌ها یعنی در ناحیهٔ پیاده‌ای که مقابلش پیادهٔ سیاه نیست، قرار دارد از این رو، پیروزی ساده است. در صورت حرکت سفید، او **1.g5 ♔d6 2.f5**

یا در اینجا

1. ... ♔f7 2.♔d5 ♔e7 3.♔e5

بازی می‌کند. درصورت حرکت سیاه،

1. ... ♔d6 2.♔d4!

بازی می‌شود و بار دیگر هم 2.f5 ♔e7 و هم 2.g5 ♔e6 به مساوی می‌رسند.

2. ... ♔e6 3.♔c5 g5

در غیر این صورت شاه سفید نفوذ می‌کند.

4.f5+ ♔e5 5.♔c6

و به پیروزی می‌رسد.

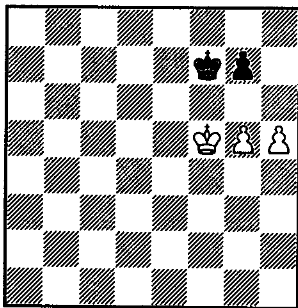
حرکت دادن این پوزیسیون به بالا یا پایین چیزی را تغییر نمی‌دهد، حتی با وجود پیاده‌های سفید در f2 و g2، چون سیاه مسلماً با

1. ... ♔d4 2.♔d2? ♔e4 3.♔c3 g3!
4.f3+ ♔e3

و حملهٔ متقابل به پیادهٔ g2 به تساوی می‌رسد، اما **2.f4!** می‌برد. ولی همان‌طور که بعداً خواهیم دید، اگر این پوزیسیون را به راست ببریم بازی مساوی خواهد شد.

هنوز در مورد پوزیسیون‌هایی که از نمودار ۳۳ منشعب می‌شوند و در آنها یک پیادهٔ رخ برای سفید وجود دارد بحث نکرده‌ایم. واضح است که این امر شانس تساوی سیاه را افزایش می‌دهد، اما ارائه قواعد کلّی برای این حالت دشوار است. هر مورد خاص را باید به طور مستقل بررسی کرد. کار را با پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که پیادهٔ سیاه در ستون اسب قرار دارد و شاه سفید موفق به اشغال هیچ خانه‌ای در جلو پیاده‌ها نشده است. نمودار ۳۷ را پوزیسیون پایه می‌گیریم.

(۳۷)



سیاه در این پوزیسیون به سادگی مساوی می‌کند. اگر نوبت حرکت با او باشد !+g6... .1 بلافاصله به تساوی می‌انجامد. در صورت حرکت سفید، ادامهٔ بازی ممکن است بدین گونه باشد:

1.♔e5 ♔e7
2.♔d5 ♔f7

2. ... ♔d7? 3.h6

به پیروزی می‌انجامد.

3.♔d6 ♔f8

ادامهٔ

3. ... ♔e8 4.♔e6 ♔f8 5.♔d7 ♔f7

هم امکان‌پذیر است.

4.♔e6 ♔e8

اما این تنها حرکت است، زیرا

4. ...♔g8 5.♔e7 ♔h8 6.♔f7 ♔h7 7.h6 gh 8.g6+

به پیروزی سفید می‌انجامد. به عبارت دیگر، سیاه نباید بگذارد که قبل از g6 سفید، شاهش به گوشهٔ صفحه رانده شود.

5.♔f5 ♔f7

به پوزیسیون اول بازگشته‌ایم.

6.g6+ ♔g8

و سیاه به سادگی با نگه داشتن شاهش در g8 یا h8 مساوی می‌کند.

اگر نمودار ۳۷ را به یک عرض پایینتر انتقال دهیم نتیجه تغییر نمی‌کند. سفید فقط در صورتی شانس برد پیدا می‌کند که شاهش خانه‌ای را در جلو پیاده‌های خودی اشغال کند. مثلاً اگر در نمودار ۳۷ شاه سیاه را به h7 ببریم، نوبت هر کس که باشد سفید به پیروزی می‌رسد. اگر نوبت سفید باشد او به این صورت بازی می‌کند:

1.♔e6 ♔g8 2.♔e7 ♔h7 3.♔f7 ♔h8 4.♔g6!

البته !♔h7 ?4.h6 به تساوی منجر می‌شود.

4. ...♔g8 5.h6 gh 6.♔×h6

و سفید می‌برد. اگر نوبت سیاه باشد باز هم می‌بازد. پس از

1. ...♔g8

ادامهٔ

1. ...♔h8 2.♔g6 ♔g8 3.h6

به واریاسیون قبلی منتهی می‌شود، و

1. ...g6+ 2.♔f6 gh 3.♔f7

به پیروزی می‌انجامد.

2.♔g6 ♔h8 3.♔f7

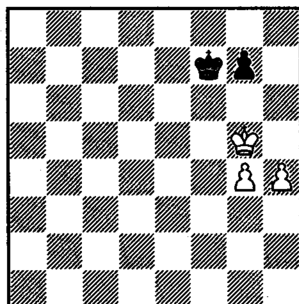
!♔g8 ?3.h6 مساوی است.

3. ...♔h7 4.h6 gh 5.g6+

سفید می‌برد.

اگر پیاده‌های سفید، عقبتر باشند و شاه سفید امکان یابد تا در جلو آنها حرکت کند، شانس تساوی سیاه با پیادهٔ g به حداقل می‌رسد. به عنوان مثال نمودار ۳۸ را در نظر بگیرید.

(۳۸)



نوبت هر کس که باشد، سفید به راحتی پیروز می‌شود.

1.♔f5

اگر نوبت سیاه بود بازی ممکن بود بدین‌گونه جریان یابد:

1. ...♔f8 2.♔g6 ♔g8 3.h5 ♔h8 4.h6 ♔g8 5.g5

و سفید به پیروزی می‌رسید.

1. ...g6+

در غیر این صورت، سفید همانگونه که در مثال قبل دیدیم با رساندن شاه خود به g6 به پیروزی می‌رسد.

2.♔e5

اما ادامهٔ

2.♔g5? ♔g7 3.♔f4 ♔f6

مساوی می‌شود.

2. ...♔e7

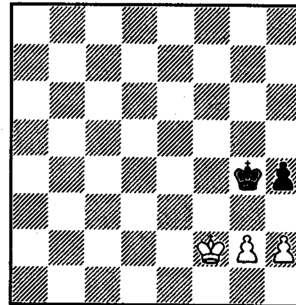
3.g5 ♔f7

4.♔d6

و سفید می‌برد.

اگر سیاه به جای پیادهٔ اسب، دارای پیادهٔ رخ باشد شانس تساوی‌اش به مراتب زیادتر می‌شود. پوزیسیون پایهٔ ما نمودار ۳۹ است.

(۳۹)



سفید در اینجا فقط در صورتی که نوبتش باشد به پیروزی می‌رسد، چون اگر نوبت با سیاه باشد به آسانی مساوی می‌کند:

1. ...♔f4 2.♔e2 ♔e4 3.♔d2 ♔d4

(ادامهٔ

3. ...h3 4.g3 ♔f3

هم در اینجا قابل بازی است چون پیاده‌های سفید زیاد پیشروی نکرده‌اند)

4.♔e2 (4.♔c2 ♔e3)

4. ...♔e4 5.h3 ♔f4 6.♔f2 ♔e4

و سفید دیگر هیچ‌گونه پیشرفتی نخواهد داشت.

1.♔e3 h3

ادامهٔ زیر بهتر نیست:

1. ...♔f5 (1. ...♔g5 2.h3 ♔f5 3.♔f3) 2.♔f3 ♔g5 3.♔e4! ♔g4 4.h3+!

(اما

4.♔e5? h3! 5.g3 ♔f3

خوب نیست)

4. ...♔g3 5.♔f5 ♔×g2 6.♔g4

به پیروزی سفید می‌انجامد.

2.g3 ♔f5

2. ...♔g5 3.♔f3 ♔f5 4.g4+

3.♔d4!

ادامهٔ 3.♔f3 ♔g5 خوب نیست، زیرا سیاه با 4.g4? ♔h4! مساوی می‌کند (5.♔f4 پات می‌کند). سفید با حرکت متن تقابل می‌گیرد.

3. ...♔g5

4.♔e5 ♔g4

5.♔e4 ♔g5

6.♔f3!

سیاه اکنون در وضعیت اکراهی قرار دارد و پس از

6. ...♔f5 7.g4+

یا 6. ...♔h5 7.♔f4 شکست می‌خورد.

انتقال پوزیسیون نمودار ۳۹ به یک یا دو عرض بالاتر چیزی را تغییر نمی‌دهد. سیاه در صورت حرکت مساوی می‌کند و سفید به پیروزی می‌رسد. اما پوزیسیون در صورت حرکت به سه عرض بالاتر طوری که پیاده‌های سفید در g5 و h5 قرار گیرند، نوبت هر یک از طرفین که باشد بازی مساوی است. سیاه می‌تواند با **1. ...♔f7** به بازی ادامه دهد و سفید در صورت حرکت فقط می‌تواند سیاه را پات کند. پس از

1.♔e6 h6

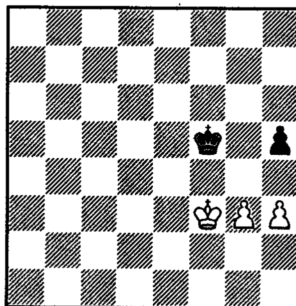
البته با شاه هم می‌توان حرکت کرد.

2.g6 ♔g8 3.♔f6 ♔f8 4.g7+ ♔g8 5.♔g6 پات

قبلاً دانستیم که تمام پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۳۹ در صورتی که نوبت سیاه باشد مساوی‌اند.

اما اگر پوزیسیون را اندکی تغییر دهیم تا نمودار ۴۰ به وجود آید چه اتفاقی می‌افتد؟

(۴۰)



اگر نوبت سفید باشد، همان گونه که دیدیم، مساوی می‌کند، اما اگر نوبت سیاه باشد، سفید بدین‌گونه تقابل می‌گیرد و به پیروزی می‌رسد:

1. ...♔e5

1. ... ♔g5 2.♔e4 به بردی که قبلاً دیدیم می‌رسد و

1. ...h4 2.g4+ ♔e5 3.♔e3

حتی ساده‌تر به بُرد می‌رسد.

2.♔e3 ♔f5

3.♔d4 h4

تنها شانس، وگرنه پیاده سرانجام سقوط می‌کند.

4.g4+ ♔f4

5.♔d5 ♔g5

حملهٔ متقابل با 5. ... ♔g3، در صورتی که پوزیسیون یک عرض پایین‌تر بود خوب بود، اما در اینجا ناکام می‌ماند. بنابراین می‌توانیم اعلام کنیم که نمودار ۴۰ اگر یک عرض پایینتر باشد، نوبت با هر که باشد مساوی است.

6.♔e5 ♔g6

7.♔f4 ♔f6

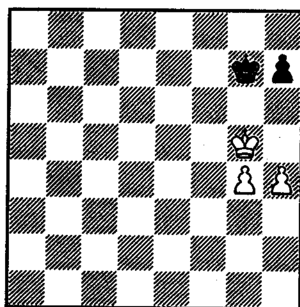
8.g5+

و سفید به پیروزی می‌رسد.

نمودار ۴۰ را اگر یک عرض بالاتر ببریم نتیجه عوض نمی‌شود. اما اگر دو عرض بالاتر ببریم همانند نمودار ۳۹ به هنگامی که سه عرض بالاتر رفتیم دیدیم، نوبت حرکت با هر که باشد مساوی است.

از تجزیه و تحلیل قبلی‌مان می‌توانیم نتیجه بگیریم که سیاه هنگامی که پیاده‌اش در خانهٔ اولیه است شانس بیشتری دارد. در این حالت سیاه می‌تواند حتی به هنگامی که شاه سفید در جلو پیاده‌ها قرار دارد مساوی کند، همان گونه که در نمودار ۴۱ می‌بینیم (همانند نمودار ۳۸ ولی با پیادهٔ رخ به جای پیادهٔ اسب، و بودن شاه سیاه در g7).

(۴۱)



نخست فرض کنیم نوبت حرکت با سفید باشد:

الف

1.♔f5

در صورت

1.h5 h6+ 2.♔f5 ♔f7

به مساوی شناخته شده‌ای می‌رسیم.

1. ...♔f7

2.♔e5

2.g5 ♔e7 (2. ...♔g7) 3.h5 ♔f7

2. ....♔e7

3.g5 ♔f7

و سفید نمی‌تواند پیشتر برود. در صورت انتقال پوزیسیون به عرض‌های پایین‌تر، اگر

نوبت حرکت با سفید باشد بازی مساوی است.

اکنون فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سیاه است:

ب

1. ... ♔f7

این طبیعی‌ترین دفاع است. اگر چه 1.... ♔h8 یا 1.... ♔f8 هم قابل بازی هستند، زیرا سیاه دربارهٔ پیشروی پیاده‌های سفید نگرانی ندارد. فقط 1.... ♔g8? خطاست، زیرا در صورت

2.♔h6 ♔h8 3.g5 ♔g8 4.h5 ♔h8 5.g6 hg 6.hg

سفید به پیروزی می‌رسد. سیاه باید همیشه پاسخ ♔h6 را با ♔g8 ... بدهد. اشتباه دیگر 1....h6+? است:

2.♔f5 ♔f7 3.h5

به پیروزی می‌انجامد.

2.♔h6

ادامهٔ

2.♔f5 ♔e7 3.♔e5 ♔f7 4.♔d6 ♔f6

یا در همین ادامه، 4.h5 ♔e7 بهتر نیست. اگر سیاه از ابتدا شاهش را به h8 می‌برد، سفید

2.♔f6 ♔g8 3.g5 ♔f8! (3. ... ♔h8? 4.♔f7!) 4.h5 ♔g8

بازی می‌کرد، اما این هم مساوی است.

2. ... ♔g8
3.g5 ♔h8
4.h5 ♔g8
5.g6 hg
6.hg ♔h8

مساوی.

اگر نوبت سیاه باشد و همین پوزیسیون را پایین‌تر بکشانیم، بازی مساوی نمی‌شود. مثلاً اگر پیاده‌های سفید در g2 و h2 و شاهش در g3 باشد و پیادهٔ سیاه در h5 و شاهش در g5، سیاه پس از **1. ... ♔f5** می‌بازد. در صورت

1. ...h4+ 2.♔f3 ♔f5 3.h3

یا

2. ...h3 3.g3 ♔f5 4.g4+

سفید به پیروزی می رسد.

2.♔f3 ♔e5 3.g3 ♔f5 4.h3

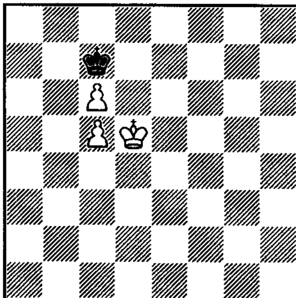
همانند نمودار ۴۰، سفید می‌برد.

این بررسی به طور سیستماتیک مهمترین جنبه‌های آخر بازی دو پیاده علیه یک پیاده را در برمی‌گیرد و تصویر جامعی از این آخر بازی، به خواننده ارائه می‌کند. البته نمونه‌های جالب و آموزنده زیادی وجود دارند که ناگزیر به حذف آنها شده‌ایم زیرا ممکن بود از مسیرمان دور شویم. البته خوانندگان علاقه‌مند، می‌توانند نمونه‌های بیشتر را در کتاب‌های مرجع آخر بازی جست‌وجو کنند.

شاه و دو پیاده در مقابل شاه

این نوع آخر بازی به تفسیر چندانی نیاز ندارد، زیرا معمولاً بدون دشواری به پیروزی سفید می‌انجامد. اما چند استثناء برای یادگیری وجود دارد. مثلاً، دو پیاده یا حتی بیشتر، در ستون رخ به پیروزی نمی‌انجامند. همچنین بازی مساوی است اگر سیاه در یک پوزیسیون مطلوب موفق به گرفتن یکی از پیاده‌ها شود.

(۴۲)



همچنین از تجزیه و تحلیل قبلی‌مان دریافتیم که

اگر سفید پیاده‌های دوبله‌ای در عرض‌های پنجم و ششم داشته باشد، به پیروزی نمی‌رسد. مثلاً در نمودار ۴۲، حتی اگر نوبت با سیاه باشد پوزیسیون مساوی است:

1. ...♔c8! 2.♔d6 ♔d8 3.c7+

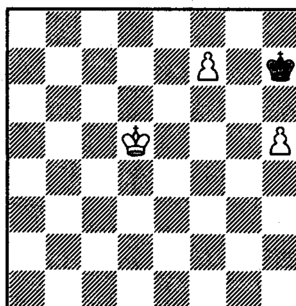
در غیر این صورت شاه سیاه به c7 باز می‌گردد.

3. ...♔c8

هم **4.c6** و هم **4.♔c6** به **پات** ختم می‌شود.

یک تساوی جالب در نمودار ۴۳ دیده می‌شود:

(۴۳)

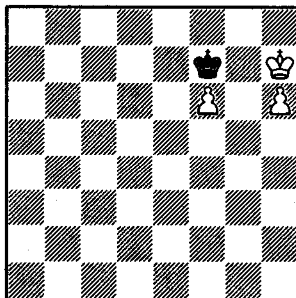


اگر نوبت سیاه باشد، به رغم موقعیت به ظاهر نومیدکننده‌اش می‌تواند مساوی کند:

1. ...♔g7 2.♔e6 ♔f8

هم **h6** و هم **3.♔f6** به پات می‌انجامد و پیادهٔ h نیز به خودی خود باعث برد نمی‌شود.

(۴۴)



در پایان، به یک پوزیسیون مساوی تیپیک دیگر در نمودار ۴۴ اشاره می‌کنیم. اگر نوبت سفید باشد به پیروزی نمی‌رسد، زیرا

1.♔h8 ♔f8 2.h7 ♔f7

منجر به پات می‌شود.

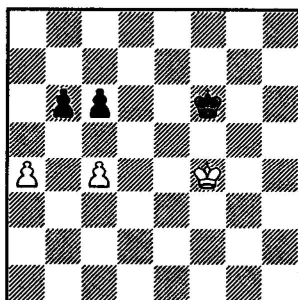
شاه و دو پیاده در مقابل شاه و دو پیاده

نمی‌توان قواعد مشخصی برای این نوع آخر بازی ارائه کرد، زیرا قوا برابر است و معمولاً بازی مساوی می‌شود. اما غیر از برتری‌های کمّی، پوزیسیون ممکن است ویژگی‌هایی داشته باشد که در نتیجهٔ بازی تأثیر قاطع بگذارد. منظور برتری‌های پوزیسیونی است که بعضی از مهمترین آنها را با مثال‌های ساده‌ای توضیح می‌دهیم البته این عناصر پوزیسیونی در آخر بازی‌های پیچیده‌تری که خارج از دامنهٔ بحث ما هستند نیز روی می‌نمایند.

الف : ایجاد پیادهٔ رونده

این کار در اثر شکافت پیاده‌ای و معمولاً به هنگامی صورت می‌گیرد که هر دو شاه در بخش دیگری از صفحه قرار دارند و نمی‌توانند پیادهٔ روندهٔ حاصل را متوقف یا حمایت کنند. شکافت پیاده‌ای معمولاً با قربانی پیاده همراه است و به هر دو طرف پیادهٔ رونده می‌دهد. پس حمله کننده باید به دقت محاسبه کند تا پیادهٔ حریف از پیادهٔ خودی خطرناکتر از کار در نیاید. نمودار ۴۵ را در نظر بگیرید.

(۴۵)



سفید اگر از اصل نزدیک کردن شاه تبعیت کند به چیزی دست نمی‌یابد، چون پس از

♔e6 1.♔e4 مساوی اجتناب‌ناپذیر است. اما قربانی پیاده برای سفید پیروزی می‌آورد:

1.c5!

در محاسبهٔ چنین شکافتی سفید باید نکات زیر را در نظر بگیرد: نخست آنکه پس از 1...b.c 2.a5، شاه سیاه نتواند پیاده را متوقف کند. دوم آنکه پیادهٔ روندهٔ نورس سیاه را متوقف کند، و سوم آنکه حریف درصورت نپذیرفتن قربانی پیاده، وضع مطلوبی پیدا نکند.

1. ...b5

سومین امکان را برای دفاع سیاه برمی‌گزینیم. دو شرط نخست حاصل شده‌اند، زیرا پس از 1...b.c 2.a5، این پیاده را نمی‌توان گرفت، و پس از

2. ...c4 3.a6 c3 4.♔e3

پیادهٔ c سیاه متوقف می‌شود. اگر سیاه قربانی را با ♔e6 ... 1. نپذیرد، سفید با

2.cb ♔d7 3.a5

به آسانی پیروز می‌شود.

2.a5!

اما ادامهٔ

2.ab cb 3.c6 ♔e6

خوب نیست و سیاه مساوی می‌کند. پس از حرکت متن، سیاه صاحب یک پیادهٔ رونده می‌شود اما شاه سفید به اندازهٔ کافی نزدیک است.

2. ...b4

3.♔e4 b3

4.♔d3

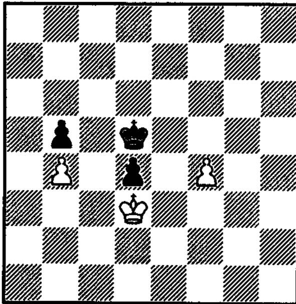
و سفید به پیروزی می‌رسد.

پیادهٔ a را نمی‌توان از وزیر شدن بازداشت.

ب : پیادهٔ روندهٔ دور

یکی از رایج‌ترین و مهمترین برتری‌های پوزیسیونی در آخر بازی، برخورداری از پیادهٔ روندهٔ دور است. منظور ما از «دور» آن است که پیاده از صحنهٔ اصلی عملیات فاصله داشته باشد. مزیّت اصلی چنین پیاده‌ای آن است که می‌تواند با کشاندن شاه حریف به سمت خود، شاه خود را برای ایجاد برتری در سمت دیگر آزاد بگذارد. پیادهٔ روندهٔ دور آنچنان نیرومند است که خیلی وقتها برتری‌های دیگر و حتی برتری‌های کمّی را جبران می‌کند.

(۴۶)



سفید اگر پیادهٔ رونده نداشت می‌باخت زیرا شاه سیاه از طریق c4 یا e4 نفوذ می‌کرد.

اما پیادهٔ رونده نتیجه را تغییر می‌دهد.

1.f5!

این پیاده از دست می‌رود، اما شاه سیاه را از صحنهٔ اصلی عملیات (پیاده‌های b) دور می‌کند و اجازه می‌دهد تا سفید به سرعت پیروز شود:

1. ...♔e5

2.f6 ♔×f6

3.♔×d4 ♔e6

4.♔c5 ♔d7

5.♔×b5 ♔c7

6.♔a6

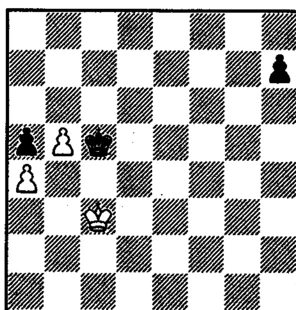
از این مثال معلوم می‌شود که پیادهٔ رونده هر چه از صحنهٔ اصلی عملیات دورتر باشد ارزش بیشتری پیدا می‌کند. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ سفید به جای f4، در h4 قرار داشت، حتی اگر سیاه یک پیادهٔ دیگر هم در a6 می‌داشت باز سفید به پیروزی می‌رسید. خودتان می‌توانید آزمایش کنید!

ج: پیادهٔ روندهٔ متّصل

هنگامی که پیادهٔ رونده توسط یک پیادهٔ دیگر حمایت شود به سلاحی بسیار نیرومند تبدیل می‌شود و حتی از پیادهٔ روندهٔ دور نیز قوی‌تر است (مگر آنکه پیادهٔ دور بتواند وزیر شود). قدرت اصلی پیادهٔ روندهٔ متّصل در این است که فعالیت شاه حریف را محدود می‌کند و همزمان به شاه خودی آزادی کامل می‌دهد. نمودار ۴۷ این امر را نشان می‌دهد.

پیادهٔ حمایت شدهٔ b5 در اینجا از پیادهٔ h7 نیرومندتر است و بدین‌گونه پیروزی را از آن سفید می‌کند:

(۴۷)



1. ...h5

2.♔d3 ♔d5

سیاه سعی می‌کند تا شاه سفید را از گرفتن پیادهٔ رخ باز دارد.

3.♔e3 ♔e5

4.♔f3 ♔d5

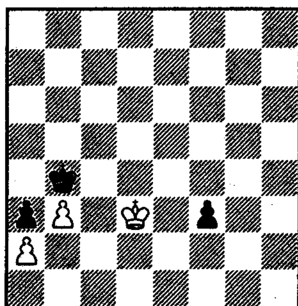
شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل خطر وزیر شدن پیادهٔ b جلوتر برود.

5.♔g3

و سفید به پیروزی می‌رسد.

سفید به سادگی پیادهٔ h را می‌گیرد و سپس به جناح وزیر باز می‌گردد، و سیاه صرفاً با نومیدی نظاره می‌کند.

(۴۸)



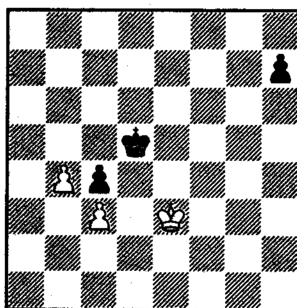
نکتهٔ مهم آنکه در چنین پوزیسیون‌هایی سفید باید همواره مراقب باشد که سیاه با حمله به پیادهٔ پایه نتواند مساوی کند. برای این منظور، پیادهٔ متّصل باید لااقل در عرض چهارم باشد. به عنوان مثال، در نمودار ۴۸، سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. پس از

1.♔e3 ♔c3 2.♔×f3 ♔b2! 3.b4 ♔×a2 4.b5 ♔b2 5.b6 a2

بازی مساوی است.

اما پیادهٔ روندهٔ متّصل عرض چهارم همیشه جلودار حملهٔ متقابل نیست.

(۴۹)



در نمودار ۴۹ سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. بازی ممکن است بدین گونه جریان پیدا کند:

1.♔f4 h5 2.♔g5 ♔e4 3.♔×h5

ادامهٔ

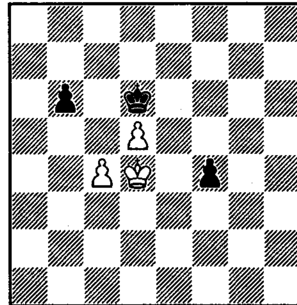
3.b5 ♔d5 4.♔×h5 ♔c5

مساوی می‌شود.

3. ...♔d3! 4.b5 ♔×c3 5.b6 ♔d2 6.b7 c3 7.b8=♕ c2

و بار دیگر به حالتی خاص از آخر بازی پیادهٔ فیل وارد می‌شویم که به یک تساوی تئوریک می‌رسد.

(۵۰)



سرانجام باید متذکر شویم که اگر پیادهٔ پایه با پیادهٔ حریف مورد حمله قرار گیرد بازی ممکن است به تساوی بینجامد. به عنوان مثال، در نمودار ۵۰، سیاه پس از

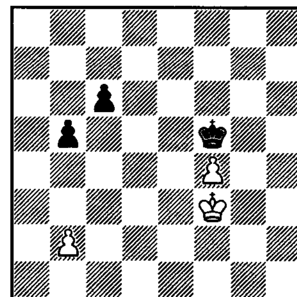
1.♔e4 f3 2.♔×f3 b5! 3.cb ♔×d5

مساوی می‌کند.

د : بلوکه کردن پیاده‌های حریف

گاه پوزیسیون‌هایی به وجود می‌آید که در آنها یک پیادهٔ واحد می‌تواند دو یا حتی سه پیادهٔ دشمن را بلوکه (یعنی بی‌تحرک) کند. همان گونه که مثال زیر نشان می‌دهد، این امر سبب برتری محسوسی می‌شود:

(۵۱)



سفید از برتری پیادهٔ روندهٔ دور برخوردار است، اما این به تنهایی برای برد کافی نیست زیرا شاهش از پیاده‌های سیاه خیلی دور است. اگر نوبت با سیاه باشد به آسانی با

1. ...c5 2.♔e3 c4 3.♔d4 ♔×f4 4.♔c5 ♔e4 5.♔×b5 ♔d3

مساوی می‌کند. اما سفید می‌تواند نخست پیاده‌های حریف را بلوکه کند که این خود معادل یک پیادهٔ اضافه است.

1.b4! c5

تنها شانس متقابل، زیرا

1. ...♔e6 2.♔e4 ♔d6 3.♔d4

و به دنبال آن پیشروی پیادهٔ f، برای سیاه نومیدکننده است.

2.bc b4

2. ...♔e6 3.♔e4 b4 4.f5+

3.c6!

سفید باید به دقت بازی کند، چون 3.♔e3 که ظاهراً ساده‌تر است پیروزی را به باد می‌دهد.

پس از

3. ...b3 4.♔d3 b2 5.♔c2 ♔e6!

سیاه یکی از پیاده‌ها را می‌گیرد و مساوی می‌کند. خودتان امتحان کنید!

3. ...♔e6

پس از 3... b3 4.c7 سفید با کیش وزیر می‌کند.

4.f5+!

پیاده‌های سفید آن قدر پیشرفته‌اند که سفید می‌تواند بدون کمک شاه به پیروزی برسد.

4. ...♔d6

5.f6 b3

6.f7 ♔e7

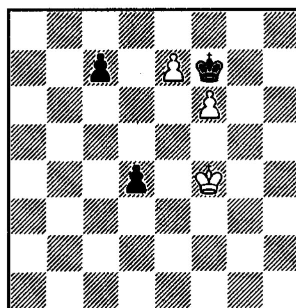
7.c7

و سفید می‌برد.

ه: حالت‌های دیگر

غیر از برتری‌های فوق، عوامل متعدد دیگری هم در آخر بازی پیاده به کمک می‌آیند، مانند موقعیت بهتر شاه، پیاده‌هایی که پیشرفته‌ترند، پیاده‌های متصل در مقابل پیاده‌های دوبله، و غیره. بررسی تک تک این حالت‌ها ما را از مسیر دور می‌کند، بنابراین به چند نمونه بسنده می‌کنیم. نخست می‌پردازیم به نمودار ۵۲.

(۵۲)



ی. بهتینگ ۱۹۰۰

در نگاه اول به نظر می‌رسد که در این پوزیسیون هر دو طرف چشم‌اندازهای یکسانی دارند، زیرا هر یک از آنها، دو پیادهٔ روندهٔ متصل دارند و هر دو شاه می‌توانند آنها را متوقف کنند. همچنین پیش راندن بیشتر پیاده‌ها بدون قبول خطر وزیر شدن پیاده‌های حریف ناممکن است.

اما به رغم این مسائل، سفید دارای این برتری حیاتی است که پیاده‌هایش به خانه‌های تبدیل نزدیکترند و از این رو تحرک شاه سیاه محدودتر است. همان گونه که خواهیم دید، این به معنای آن است که سیاه به هنگامی که شاهش در وضعیت اکراهی قرار گیرد مجبور می‌شود با پیاده‌ها دست به حرکت‌های تضعیف‌شونده بزند. حتی همین حالا سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد و اگر نوبت حرکت با سفید نباشد می‌بازد.

نخست چند ممکنه از نمودار ۵۲ را در صورت حرکت سیاه بررسی می‌کنیم. حرکت شاه بازنده است مثلاً پس از ♔e8 2.♔e5 ... 1.، سفید پیادهٔ d را به دلیل تهدید ♔e6 .3 و سپس مات می‌گیرد. همین طور با ♔e3 .2 ...d3 .1 هم بلافاصله پیادهٔ d از دست می‌رود. بنابراین فقط می‌ماند حرکت پیادهٔ c.

در جریان حل مسئله، خواهیم دید که سیاه پس از

1. ...c5 2.♔e4

و

1. ...c6 2.♔f3 ♔e8 (2. ...c5 3.♔e4)
3.♔e4 c5 4.♔d5

در وضعیت اکراهی است و سفید به پوزیسیون برنده‌ای که در راه حل اصلی خواهیم دید می‌رسد.

با مشاهدهٔ اینکه سیاه در پوزیسیون اولیه در وضعیت اکراهی قرار دارد، اینک باید با مانورهایی او را به یکی از واریاسیونهای بازندهٔ فوق بکشانیم، که در اینجا نشان داده می‌شود:

1.♔f3! c6

بهترین دفاع. هم ♔e4 .2 ...c5 .1 و هم
1. ...♔e8 2.♔e4 c5 3.♔d5
به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شوند.

2.♔f4

اما ♔e4? c5 .2 خوب نیست چون سفید خود در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و فقط مساوی می‌کند.

2. ...c5

3.♔e4!

و اینک سیاه در وضعیت اکراهی است و باید برای شاه سفید راه باز کند. حرکت بعدی او اجباری است.

3. ...♔e8

4.♔d5 ♔d7

باز هم تنها حرکت، زیرا 5.♔e6 ...d3 .4 در حرکت بعد به مات می‌رسد و

4. ...♔f7 5.♔d6 d3 6.♔d7

به سفید امکان می‌دهد تا با کیش وزیر کند.

5.♔c4 ♔e8

6.♔×c5! d3

7.♔d6 ♔f7

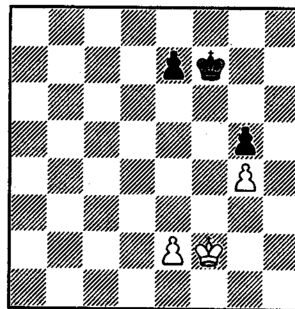
7. ...d2 8.♔e6 d1=♕ 9.f7 مات

8.♔d7

و سفید به پیروزی می‌رسد.

همان گونه که در پوزیسیون ۵۳ مشاهده می‌شود، گاهی موقعیت بهتر شاه کافی است تا مساوی به برد تبدیل شود.

(۵۳)



س. سالویولی ۱۸۸۷

این پوزیسیون کاملاً متقارن است و بعید به نظر می‌رسد که سفید برتری به دست آورد. اما نوبت حرکت، به او شانس ایجاد پوزیسیون مطلوب شاه و پیروزی را می‌دهد، بدین‌گونه:

1.♔f3

البته 1.♔e3 با هدف اشغال خانهٔ e4 یک شق دیگر است. اگر نوبت با سیاه بود او نیز به همین طریق می‌برد.

1. ...♔f6

♔e6 ... .1 به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود و

1. ...e5 2.♔e4 ♔e6 3.e3

به برد سفید می‌انجامد. سرانجام

1. ...e6 2.♔e4 ♔f6 3.e3 ♔f7
4.♔e5 ♔e7 5.e4

هم به همان طریق به برد می‌رسد.

2.♔e4 ♔e6

3.e3

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و ناگزیر به بازکردن مدخلی برای شاه سفید می‌شود.

3. ...♔f6

4.♔d5 ♔f7

4. ...e6+ 5.♔d6 ♔f7 6.e4

به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

5.♔e5 e6

6.♔d6 ♔f6

7.e4

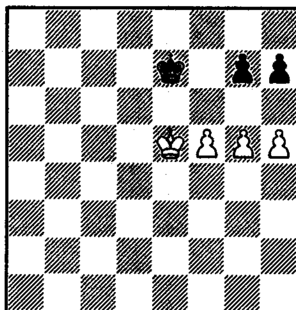
سفید به پیروزی می‌رسد. با هر حرکت سیاه پیادهٔ e از دست می‌رود.

آخر بازی با پیاده‌های بیشتر

هنوز آخر بازی‌هایی را که یکی از طرفین بیشتر از دو پیاده داشته باشد بررسی نکرده‌ایم. این نوع آخر بازی‌ها درواقع جزو پوزیسیون‌های تئوریک خالصی که تاکنون بررسی کرده‌ایم نیستند و عمدتاً از ویژگیهای مثال‌های عملی برخوردارند. به این دلیل در اینجا به پوزیسیون‌هایی بسنده می‌کنیم که جنبه‌هایی را که تاکنون ندیده‌ایم به نمایش می‌گذارند.

از پوزیسیونی آغاز می‌کنیم که در بین آخر بازی‌های اکثریت پیاده در جناح، از ارزش عملی بیشتری برخوردار است.

(۵۴)



ج. لولی ۱۷۶۳

خواهیم دید که بهره‌برداری از اکثریت پیاده‌ای ۳ به ۲، به مراتب آسانتر از بهره‌برداری از اکثریت‌های ۲ به ۱ است که در مثال‌های قبلی بررسی کرده‌ایم. نخست فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سفید باشد:

الف

1.g6

ساده‌ترین راه برد. 1.♔d5 هم به برد می‌رسد، اما هر دو ادامهٔ

1.h6? gh 2.gh ♔f7

یا

1.f6+? gf 2.gf+ ♔f7 3.♔f5 ♔e8 (یا g8) 4.♔e6 ♔f8

به تساوی منجر می‌شوند.

1. ...h6

سفید پس از 1. ...hg 2.hg به آسانی پیروز می‌شود.

2.♔d5

سفید باید از

2.f6+? gf 3.♔f5 ♔f8

که به مساوی می‌انجامد اجتناب کند.

2. ...♔f6

3.♔e4

ادامهٔ

3.♔d6 ♔×f5 4.♔e7

و 5.♔f7 هم به پیروزی منتهی می‌شود.

3. ...♔e7

4.♔e5 ♔f8

5.♔e6 ♔e8

6.♔d6

6.f6? ♔f8 به تساوی می‌انجامد.

6. ...♔f8

7.♔d7 ♔g8

8.♔e7 ♔h8

9.f6 gf

10.♔f7

سفید پیروز می‌شود.

و اینک در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد:

ب

1. ...♔f7

حرکت‌های پیاده‌ای سریعتر به شکست می‌انجامند. به عنوان مثال

1. ...h6 2.g6

(ادامهٔ 3.f6+ gh 2.gh هم به پیروزی می‌رسد اما 2.f6+? ♔f7 مساوی می‌شود) همانند شاخهٔ الف، و ادامهٔ

1. ...g6 2.hg hg 3.fg ♔e8 4.♔e6

به پیروزی سفید منجر می‌شوند.

2.g6+

2.♔d6 هم به برد می‌رسد.

2. ...♔g8

3.♔e6 ♔h8

3. ...hg به شاخهٔ الف تبدیل می‌شود.

4.♔f7 hg

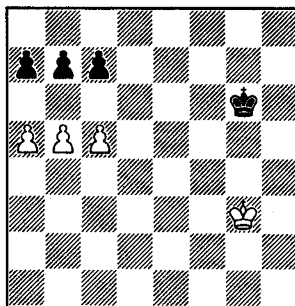
5.h6 gh

6.fg

و سیاه در سه حرکت مات است.

در نمودار ۵۵ به پایان مسئله واری برمی‌خوریم که باید کاملاً فراگرفته شود، زیرا در عمل با آن مواجه می‌شویم. شکافت پیاده در اینجا به مراتب ظریفتر از حالتی است که در نمودار ۴۵ دیدیم.

(۵۵)



سیاه می‌خواهد شاه خود را به جناح وزیر بکشاند و در آن هنگام سفید می‌تواند حداکثر امید به تساوی داشته باشد. در نگاه اول به نظر می‌رسد که هیچ راهی چاره‌ساز نیست، زیرا هم

1.c6 bc 2.bc

و هم

1.b6 ab 2.cb cb

به جایی نمی‌رسند. اما یک ترکیب زیبای شکافت وجود دارد که طرف چند حرکت به برد می‌رسد.

1.b6! cb

1. ...ab 2.c6! bc 3.a6

به برد می‌رسد.

2.a6! ba

3.c6

و سفید می‌برد.

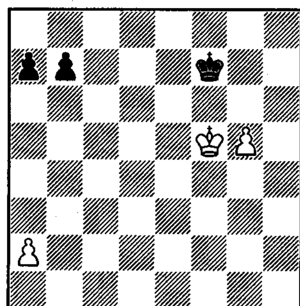
در اجرای چنین ترکیبی البته باید مطمئن بود که تمام عناصر لازم وجود دارند. اگر همهٔ پیاده‌ها یک عرض پایینتر قرار داشتند، تمام طرح به هم می‌خورد چون سیاه می‌توانست هر دو قربانی پیاده را بپذیرد، پیادهٔ خودش را وزیر کند و برتری قوای خود را محفوظ نگه دارد. همچنین، شاه سیاه باید به اندازهٔ کافی از پیادهٔ فیل دور باشد وگرنه می‌تواند جلو وزیر شدن آن را بگیرد. به عنوان مثال، در صورت استقرار شاه سیاه در f6 به جای g6، ترکیب سفید پس از

1.b6? cb 2.a6 ba 3.c6 ♔e6

به شکست می‌انجامید. به عبارت دیگر، شطرنجباز باید قبل از غوطه‌ور شدن در چنین ترکیب حادّی همهٔ عوامل را سبک و سنگین کند.

اینک چند توصیهٔ عملی دربارهٔ پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۵۶.

(۵٦)



با دیدن این پوزیسیون، بی‌درنگ یک نتیجهٔ مساوی به ذهن خطور می‌کند. بدیهی است که سفید پیادهٔ روندهٔ دور دارد، اما اهمیت آن ناچیز است زیرا شاهش از پیاده‌های سیاه زیاد فاصله دارد و تهدید سیاه راندن پیاده‌ها و نابودی پیادهٔ a سفید است. اما سیاه برای تضمین تساوی ابتدا کدام پیاده را باید پیش براند؟

شاید به نظر برسد که ترتیب پیشروی پیاده‌ها اهمیت ندارد اما اگر خواننده مطالبی را که در مورد بلوکه کردن پیاده‌ها گفتیم به خاطر بیاورد، به اهمیت ترتیب صحیح راندن پیاده‌ها پی خواهد برد. یک قاعدهٔ عمومی مفید این است **پیاده‌ای را که مقابل پیادهٔ حریف نیست برانید**. در این پوزیسیون پیادهٔ b اینچنین است. در ضمن، نشان می‌دهیم که راندن پیادهٔ a کاملاً غلط است و به شکست سیاه

منتهی می‌شود.

بنابراین طرح صحیح عبارت است از :

ادامهٔ 1. ...b5! 2.g6+

2.♔e5 ♔g6 3.♔d5 ♔×g5 4.♔c5 ♔f5 5.♔×b5 ♔e6 6.♔a6 ♔d7 7.♔×a7 ♔c7 مساوی است.

2. ...♔g7 3.♔g5 a5 4.♔f5 b4

و سفید اکنون باید با

5.♔e4 a4 6.♔d4 b3 7.ab ab 8.♔c3

مساوی کند. ببینیم اگر سیاه به جای 1. ...b5! (یا 1. ...♔g7 انتظاری) 1. ...a5? اشتباه را برگزیند چه خواهد شد.

1. ...a5?

این حرکت بازنده است زیرا حالا سفید می‌تواند هر دو پیادهٔ سیاه را بلوکه کند. در واقع معنی‌اش این می‌شود که سفید یک پیاده جلو باشد. البته سیاه چون یک پیاده در عرض پنجم دارد می‌تواند پیادهٔ b خود را قربانی کند و پیادهٔ ستون رخ را وزیر کند اما این هم راه به جایی نمی‌برد.

2.a4! b5

سیاه نمی‌تواند منتظر بماند، زیرا سفید پس از

2. ...b6 3.g6+ ♔g7 4.♔g5 b5 (4. ...♔g8 5.♔f6 ♔f8 6.g7+ ♔g8 7.♔g6)
5.ab a4 6.b6 a3 7.b7 a2 8.b8=♕

و 9.♕c7 پس از دو حرکت مات می‌کند.

3.ab a4

4.g6+! ♔g7

اگر

4. ...♔e7 5.g7 ♔f7 6.g8=♕+ ♔×g8 7.b6

سفید با کیش، وزیر می‌کند، و این نکتهٔ تاکتیکی سودمندی است که باید به خاطر سپرد.

5.b6 a3

6.b7 a2

7.b8=♕ a1=♕

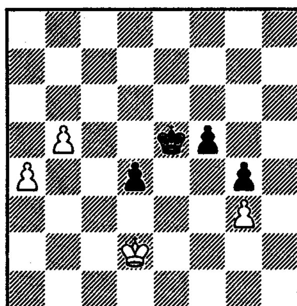
8.♕c7+

و مات در دو حرکت.

مثال‌های عملی

تا اینجا مهمترین عناصر اساسی آخر بازی پیاده را که شطرنجباز باید در آنها مهارت کامل داشته باشد بررسی کرده‌ایم. در این قسمت چند نمونهٔ عملی را بررسی می‌کنیم که نحوهٔ کاربرد این اصول را در آخر بازی‌های دشوارتر نشان می‌دهند.

(۵۷)
حرکت سیاه



اشتولتس ـ نیمزوویچ ۱۹۲۸

با نگاهی اجمالی به این پوزیسیون ممکن است گمان کنیم وضعیت سفید بهتر است. سفید دو پیادهٔ متصل نیرومند در جناح وزیر دارد، راه پیشروی پیادهٔ d را با شاه خود سد کرده و جلو پیاده‌های جناح شاه سیاه را گرفته است. پس چه جای نگرانی است؟ اما با بررسی دقیقتر، برتری‌های سیاه معلوم می‌شود. او با راندن پیادهٔ f می‌تواند دو پیادهٔ رونده در ستونهای d و g ایجاد کند که شاه سفید نتواند آنها را متوقف کند، حال آنکه پیاده‌های جناح وزیر سفید آنقدر پیشرفته نیستند که خطرساز باشند. بنابراین، هر دو طرف برتری‌های مهمّی دارند و باید دید کفهٔ ترازو به نفع کدام طرف سنگینی می‌کند. معمولاً در چنین

موقعیت‌هایی بازیکنی که نوبت حرکت با اوست یک تمپ حیاتی در اختیار دارد که نیمزویچ در این بازی آموزنده این نکته را نشان می‌دهد.

1. ...f4!

واضح است که سیاه نباید وقت تلف کند. اگر در اینجا حرکت با سفید بود با !1.♔d3 به پیروزی می‌رسید. ادامهٔ

1.b6 ♔d6 2.♔d3 f4 3.♔×d4 f3!

که به تساوی می‌رسید. خوب نبود.

1. ...f4 2.gf+ ♔d5

در صورت 3.b6 ♔×f4 ... .2 سفید با کیش وزیر می‌کرد.

3.b6 g3 4.b7 g2 5.b8=♕ g1=♕ 6.♕e5+

وسفید پیادهٔ d رادریک آخربازی برندهٔ وزیر وپیاده می‌گیرد.

2.gf+

اگر سفید پیشکش را با 2.b6 یا 2.a5 رد کند، آنگاه !d6♔...2 به وضعیتی مشابه ادامهٔ اصلی می‌انجامد.

2. ...♔d6!

سیاه پیادهٔ f را پس نمی‌گیرد، نه فقط به آن دلیل که سفید می‌تواند با کیش وزیر کند، بلکه به این خاطر که نقش شاه سیاه مقابله با پیاده‌های جناح وزیر سفید است. ادامهٔ

*2. ...♔d5 3.a5 ♔c5 4.a6 ♔b6

یا در اینجا 4.b6 ♔c6 هم خوب است، زیرا شاه سفید نمی‌تواند هر دو پیادهٔ سیاه را متوقف کند.

3.a5 g3

4.a6 ♔c7!

اکنون همه چیز روشن است. پیاده‌های سفید متوقف شده‌اند، در صورتی که یکی از پیاده‌های سیاه وزیر می‌شود.

5.♔e2 d3+

یا 5. ...g2 6.♔f2 d3

6.♔×d3 g2

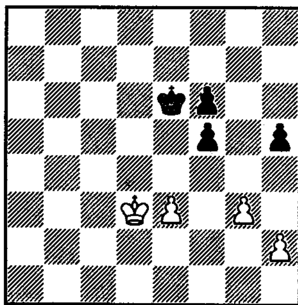
7.♔e4 g1=♕

و اشتولتس خیلی زود تسلیم شد.

این مثال آموزنده نشان می‌دهد که شکافت پیاده‌ای تا چه اندازه می‌تواند پیچیده باشد و تمام واریاسیونها را با چه دقتی باید محاسبه کرد.

مثال بعدی نیز که در بازی بین دو استاد بزرگ در کلاس جهانی پدید آمد بسیار ظریف است.

(۵۸)
حرکت سیاه



فلور ـ کاپابلانکا ۱۹۳۵

روشن است که سفید برتری‌های پوزیسیونی مهمی دارد زیرا پوزیسیون پیاده‌ای سیاه به دلیل پیاده‌های دوبله‌اش بسیار ضعیف شده است. اگر شاه سفید به f4 برسد، سیاه دیر یا زود یک پیاده از دست می‌دهد و باید تسلیم شود. شاه سفید برای رسیدن به f4 باید نخست f3 را اشغال کند. در آن هنگام، حرکت‌های تمپ‌گیر پیادهٔ h سفید، رسیدن شاه به f4 را تضمین می‌کند. سیاه برای مقابله با این طرح

---

* 2. ...♔d5 غلط است زیرا پس از 3. ...♔c5 سفید با 4.f5 مساوی می‌کند:

4.f5 g3 5.f6 g2 6.f7 g1=♕ 7.f8=♕+

یا

4.f5 g3 5.f6 ♔d6 6.f7 ♔e7 7.f8=♕ ♔×f8 8.a6

مترجم

چه اقدامی می‌تواند بکند؟

اگر غیرفعّال بازی کند، سفید با اجرای طرح بالا به پیروزی آسانی دست می‌یابد. پس تنها شانس سیاه در آن هنگام در حرکت h4... خلاصه می‌شود چون او می‌تواند gh را با f4... پاسخ دهد و پیادهٔ e سفید را از بین ببرد.

اما اگر شاه سفید در e2 و شاه سیاه در e5 باشد، این کار سودی ندارد زیرا سفید پیادهٔ رخ را می گیرد و f4... .1 را با 3.ef ♔f5 !2.h5 پاسخ می‌دهد و با حفظ تمام پیاده‌ها به پیروزی می‌رسد. سیاه برای تساوی باید بتواند پیادهٔ e را با کیش بگیرد، مثلاً شاه سفید باید در d2 یا f2 باشد. به عبارت دیگر، اگر شاه سفید در e2 و شاه سیاه در e4 باشد و نوبت سفید نیز باشد، او ناگزیر است شاهش را به d2 یا f2 ببرد و امکان h4... و تساوی برای سیاه به وجود می‌آید. از سوی دیگر، در همان پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید می‌برد، زیرا h4... کارساز نیست و شاه سفید f3 یعنی خانهٔ بُرد را اشغال می‌کند.

بدیهی است که سیاه باید با دقّت فراوان، دفاع خود را طرح‌ریزی کند و ببینیم کاپابلانکا چگونه مسئله را حل می‌کند:

الف

1. ...♔e5!

سیاه فهم کامل خود را از ظرافتهای پوزیسیون نشان می‌دهد. گرفتن تقابل ساده با **?1. ...♔d5** از راهی آموزنده به شکست می‌انجامد. (**2.♔d2 ♔e5** 2. ...♔e4 3.♔e2) سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد و در صورت

2. ...h4 3.gh f4 4.ef ♔e4 5.h5

سفید به پیروزی می‌رسد، و به همین دلیل است که شاه سیاه باید در e5 قرار گیرد).

3.♔e1! ♔d5 4.♔f2 ♔e4

اجباری است، زیرا سفید تهدید 5.♔f3 را داشت.

5.♔e2 ♔d5 یا

5. ...h4 6.gh f4 7.h5 ♔f5 8.ef

به پیروزی سفید می‌انجامد.

6.♔f3 ♔e5 7.h3 ♔d5 8.♔f4 ♔e6 9.h4

سفید پیادهٔ f5 را می‌گیرد و بازی را می‌برد.

عجیب آنکه، سیاه با آوردن شاه به g5 نیز می‌تواند با موفقیت دفاع کند زیرا، هم از خانهٔ f4 دفاع می‌کند و هم تدارک h4... را می‌بیند. این راه را بعداً در ب بررسی می‌کنیم.

2.♔e2

همان گونه که قبلاً گفته شد،

2.♔d2 h4! 3.gh f4! 4.h5 f.e+ 5.♔×e3 ♔f5

مساوی می‌شود.

2. ...♔e4!

اکنون سیاه به هدف دست یافته و سفید در وضعیت اکراهی قرار دارد. چون حرکت دادن شاه امکان h4... را به سیاه می‌دهد، سفید ناگزیر است با راندن پیادهٔ h از یک تمپ مهم خود استفاده کند.

3.h3 ♔d5

البته 3. ...♔e5? 4.♔f3 به برد سفید می‌انجامید.

4.♔f3 ♔e5

و هر دو بازیکن به تساوی رضایت دادند. پس از

5.h4 ♔d5 6.♔f4 ♔e6

سفید دیگر تمپ حیاتی پیادهٔ h را ندارد.

ب

1. ...♔f7!

این حرکت نیز به تساوی می‌انجامد اما مخاطره‌آمیزتر است. سیاه درست بموقع شاه را به g5

می‌رساند.

2.♔e2

حرکت‌های دیگر شاه نیز بی‌فایده‌اند. به عنوان مثال
2.♔d4 ♔e6 3.♔c3 ♔f7 4.♔d3 ♔g6!
(ادامهٔ 5.♔e2 ♔e6 ... 4. و بعد 6.♔f3 خوب نیست)
5.♔d4 ♔g5 6.♔d5 ♔g4 7.♔e6 ♔h3

مساوی می‌شود.

2. ...♔g6

3.♔f2 ♔h6!

شاه سیاه نباید g5 را تا استقرار شاه سفید در f3 تصرف کند. مثلاً
3. ...♔g5? 4.♔f3 h4 5.gh+ ♔×h4 6.♔f4 ♔h3 7.♔×f5

و سفید به پیروزی می‌رسد.

4.♔f3 ♔g5

5.h3

5.h4+ ♔h6 6.♔f4 ♔g6 7.e4 f.e 8.♔×e4 ♔f7 9.♔f5 ♔g7 10.♔e6 ♔g6 11.♔e7 ♔g7!

و مساوی می‌شود. حرکت متن برای سیاه خطرناکتر به نظر می‌رسد، زیرا در صورت
5. ...♔h6 6.♔f4 ♔g6 7.h4!

سفید می‌برد، اما سیاه هنوز تیری در ترکش دارد:

5. ...h4!

6.♔g2

در صورت
6.gh+ ♔×h4 7.♔f4 ♔×h3 (نکتهٔ اصلی!) 8.♔×f5 ♔g3 9.♔×f6 ♔f3

بازی مساوی می‌شود.

6. ...♔h5

سیاه با ادامهٔ
6. ...hg 7.♔×g3 f4+ 8.ef+ ♔h5

هم می‌تواند مساوی کند.

7.♔f2 hg+

8.♔×g3 ♔g5

9.h4+ ♔h5

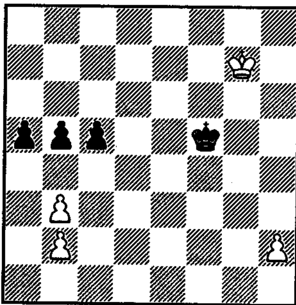
10.♔h3 f4!

11.ef f5

و پوزیسیون کاملاً مساوی است.

مثال بعدی یک مانور هوشمندانهٔ شاه را نشان می‌دهد، نظیر مانوری که در نمودار ۱۳ دیده بودیم.

(۵۹)



لاسکر ـ تاراش ۱۹۱۴

تاراش با فرض باخت سفید این پوزیسیون را ایجاد کرد. در واقع سیاه تهدید دارد که حتی بدون کمک شاه با ادامهٔ
1. ...c4 2.bc bc

و سپس 3. ...a4 و 4. ...c3 در جناح وزیر به پیروزی برسد. به نظر می‌رسد که از شاه سفید کار چندانی ساخته نیست و پیادهٔ h سفید را نیز می‌توان به آسانی متوقف کرد. اما، در میان شگفتی عظیم تاراش، قهرمان جهان مانور تحسین بر انگیز زیر را برای کسب تساوی ارائه کرد:

1.h4 ♔g4

2.♔g6!

نکتهٔ اصلی. تاراش فقط

2.♔f6 c4 3.bc bc 4.♔e5 c3! 5.bc a4

را بررسی کرده بود در آن صورت نمی‌شد پیاده را متوقف ساخت. لاسکر با این حرکت یک تمپ حیاتی به دست می‌آورد زیرا تهدید 3.h5 را دارد و سیاه ناگزیر است برای گرفتن پیاده یک تمپ هدر بدهد. پس شاه سفید می‌تواند نه از طریق قطر سیاه (a1−h8) که به وسیلهٔ یک پیاده مسدود می‌شود، بلکه از طریق قطر سفید (b1-h7) به عقب برگردد. همان گونه که خواهیم دید. تفاوت عظیمی در کار است.

2. ...♔×h4

3.♔f5 ♔g3

حتماً در اینجا بود که تاراش از رویای پیروزی دست شست، زیرا اگر به طرح اصلی ادامه می‌داد بدین گونه می‌باخت:

3. ...c4 4.bc bc 5.♔e4 c3 6.bc a4?

(البته هنوز سیاه می‌تواند با

6. ...♔g4 7.♔d5 ♔f3

مساوی کند)

7.♔d3!

زیرا پیادهٔ c3 سفید دیگر باعث نمی‌شود که شاه سفید برای رسیدن به b2 یک حرکت از دست بدهد.

4.♔e4 ♔f2

5.♔d5 ♔e3

حالا سیاه باید مراقب باشد تا بازی را از دست ندهد.

6.♔×c5 ♔d3

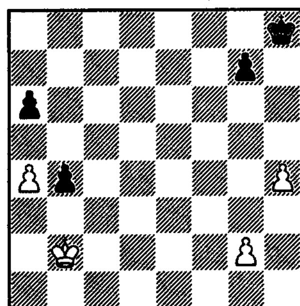
7.♔×b5 ♔c2

8.♔×a5 ♔×b3

$$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$$

در مورد تقابل و اهمیت آن زیاد صحبت کرده‌ایم و بخصوص راجع به تقابل دور و خانه‌های متناسب تأکید داشته‌ایم. اما شاید بعضی از خوانندگان گمان کنند که چنین ایده‌هایی بیشتر به قلمرو اتودهای آخر بازی تعلّق دارند تا به بازی‌های عملی. مثال بسیار جالب بعدی از تورنمنت بین‌المللی ۱۹۳۷ کِمِری بطلان این گمان را ثابت می‌کند.

(۶۰)
حرکت سیاه



برگ ـ پتروف ۱۹۳۷

باز هم ظواهر گول‌زننده است، زیرا گرچه قوا همسنگ است و هر دو شاه پیاده‌های حریف را کنترل می‌کنند این سیاه است که برتری برنده دارد. علت اصلی این است که می‌تواند یک پیادهٔ رونده متّصل ایجاد کند در حالی که سفید نمی‌تواند.

پیادهٔ متّصل آزادی شاه حریف را به شدّت محدود می‌کند و همزمان به شاه خودی امکان می‌دهد تا به دلخواه پرسه بزند.

در این حالت، شاه سفید باید دائماً مراقب پیادهٔ b سیاه باشد در حالی که شاه سیاه همیشه می‌تواند به پیاده‌های سفید حمله کند.

اما، بردن به هیچ وجه برای سیاه آسان نیست، زیرا شاه سفید می‌تواند تا e4 پیش برود و مراقب پیادهٔ b هم باشد و پیاده‌های h4 و g4 سفید دیواری ایجاد می‌کنند که با ...g5 شکافته نمی‌شود زیرا سفید در این صورت امکان می‌یابد تا با h5 یک پیادهٔ روندهٔ متّصل ایجاد کند. بازی در اینجا نیمه تمام مانده بود و هر دو بازیکن وقت داشتند تا تحلیل جامعی از

پوزیسیون انجام دهند. سفید بدون ادامه دادن بازی تسلیم شد! اکنون ببینیم چرا:

1. ...a5!

حرکتی است لازم زیرا سیاه باید از پیادهٔ b قبل از آنکه سفید آن را با 2.a5 ایزوله کند حمایت کند. به همین دلیل 1. ...g5 در مقابل 2.h5 ناکام می‌ماند زیرا سیاه برای انجام 2. ...g4 به دلیل 3.a5 مجال نمی‌یابد و سفید می‌تواند از پیادهٔ رونده‌اش با 3.g4 حمایت کند.

2.g4

اینک سیاه تهدید

2. ...g5 3.hg ♔g7

یا 3.h5 g4 را داشت که همانند نمودار ۲۴ به برد مستقیم می‌رسید.

2. ...♔g8

3.♔c2 ♔f7

4.♔d3 ♔e6

به وضوح مشاهده می‌شود که تقابل در اینجا نقش اصلی را بازی می‌کند. مثلاً در صورت استقرار شاه سفید در d4 و شاه سیاه در d6، اگر نوبت با سفید باشد سیاه می‌تواند از طریق c5 یا e5 نفوذ کند. آن گونه که خواهیم دید، سفید حرکت‌های پیاده‌ای سودمندی در جناح شاه نخواهد داشت.

سیاه نمی‌تواند مستقیماً تقابل بگیرد، زیرا به محض آنکه شاه سیاه به d6 ،e6 یا c6 برود شاه سفید خانه‌های d4 ،e4 یا c4 را در اختیار می‌گیرد. بنابراین سیاه باید از تقابل دور مطمئن شود. در صورت استقرار شاه سیاه در e7 یا d7، خانه‌های متناسب شاه سفید e3 و d3 هستند، اما چون خانهٔ c3 برای سفید قابل دسترس نیست، اگر شاه سیاه به c7 برود سفید نمی‌تواند تقابل بگیرد.

می‌ماند پیدا کردن بهترین راه انجام طرح سیاه بدون دادن شانس‌های تاکتیکی به سفید.

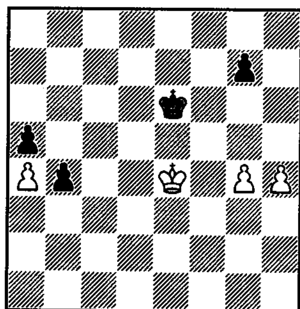
صرفه‌جویانه‌ترین روش

4. ...♔e7 5.♔e3 ♔d7 6.♔d3 ♔c7!

است، اما راهی طولانی‌تر را برمی‌گزینیم تا چند نکتهٔ دیگر را در پوزیسیون نشان دهیم.

5.♔e4

(۶۱)
حرکت سیاه



این پوزیسیون را نقطهٔ آغاز تحلیلمان می‌گیریم، زیرا امکانات گوناگونی را که در اختیار طرفین قرار دارد به بهترین وجه نشان می‌دهد.

اگر سفید سعی کند تا با 5.♔e2 تقابل دور بگیرد تا بعداً 5. ...♔c7 را با ♔c1 پاسخ دهد، شاه سیاه امکان می‌یابد تا با 5...♔d5 6.♔d3 ♔c5! به c4 برسد زیرا خانهٔ c3 دردسترس شاه سفید نیست و پس از

7.♔e4 (7.h5 ♔d5) 7....♔c4 8.♔e3 ♔c3!

پیادهٔ b وزیر می‌شود.

5. ...♔d6

یک راه سریعتر برای برد **5. ...♔d7 6.♔d3** است. در صورت

6.h5 ♔e7! 7.g5 ♔e6!

سفید در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. **6...♔c7** والخ. اما می‌خواهیم دام جالبی را نشان دهیم.

توجه داشته باشید که در واریاسیون مهم

5. ...b3 6.♔d3 ♔e5 7.♔c3 ♔f4

هم سفید پس از !8.g5، با زیرکی به تساوی می‌رسد. پس از

8. ...♔g4 9.♔×b3 ♔×h4 10.♔c4 ♔×g5 11.♔b5 ♔f4 12.♔×a5 g5 13.♔b5 g4

هر دو طرف با هم وزیر می‌کنند.

6.♔d4 ♔d7!

سیاه باید به دقت بازی کند و شاهش را تا زمانی که شاه سفید در عرض سوّم قرار نگرفته است در خانهٔ c7 قرار ندهد. سیاه باید مطمئن باشد که در صورت پیشروی پیاده‌های سفید، شاهش به e5 برسد.

مثلاً یک خطای آموزنده ?♔c7 ... .6 فوری است که سیاه البته تقابل می‌گیرد اما سفید امکان می‌یابد تا با

7.h5! ♔d6 8.g5

خود را نجات دهد. در این هنگام، تهدید h6 ادامهٔ

8. ...♔e7 9.♔e3 ♔e6 10.♔e4

را اجباری می‌کند و سفید با جلوگیری از ♔f5 ... تقابل را بازپس گرفته است.

7.♔d3

در صورت ♔e6 7.♔e4 سیاه تقابل می‌گیرد و در ضمن هم

7.g5 ♔e6 8.♔e4 g6

و هم ♔e6 7.h5 فوراً به باخت می‌رسد.

7. ...♔c7!

این حرکت فقط در این لحظه بی‌خطر است، زیرا 8.h5 در مقابل

8. ...♔d6 9.g5 ♔e5!

یا در همین ادامه،

9.♔e4 ♔e7! 10.g5 ♔e6!

به ناکامی می‌انجامد. پس از حرکت متن، سفید مجبور است تقابل را از دست بدهد.

8.♔e4

نه ♔c6 8.♔c4 چیزی را عوض می‌کند و نه ♔d6 8.♔d4 .8 ادامهٔ

8.h5 ♔d6! 9.♔e4 ♔e7! 10.g5 ♔e6!

وضعیتی اکراهی به وجود می‌آورد که دیگر آن را به خوبی می‌شناسیم.

سیاه پس از **!8.g5 ♔d6** هم به پیروزی می‌رسد. ?9.h5 ?♔d7 ... .8 مساوی می‌شود. **9.♔e4 ♔e7!** بار دیگر 10.h5 ?♔e6... 9 مساوی می‌کند. **!10.♔e3 ♔e6** هم 10....g6 11.♔d3 و هم 10....♔f7 11.h5 به مساوی منتهی می‌شوند. **11.♔e4 g6** و سیاه به دلیل آنکه شاهش خانهٔ f5 را می‌گیرد به پیروزی می‌رسد.

8. ...♔c6!

سیاه تقابل قطری می‌گیرد.

9.♔d4

سیاه پس از

9.g5 ♔d6 10.♔d4 ♔e6 11.♔e4 g6 یا 9.h5 ♔d6 10.g5 ♔e6

نیز به پیروزی می‌رسد.

کلاً وقتی پیاده‌های سفید در g5 و h5 باشند، سیاه باید هنگامی که سفید ♔e4 بازی می‌کند در e6 تقابل بگیرد.

9. ...♔d6

سیاه به مقصودش رسیده و به راحتی می‌برد.

10.♔e4

هر حرکت پیاده‌ای با ♔e6....1 پاسخ داده می‌شود.

10. ...♔c5

11.h5

ما پیشروی پیاده را که البته می‌توانست زودتر هم صورت بگیرد به عنوان شاخهٔ اصلی انتخاب می‌کنیم. ادامه‌های

11.♔d3 ♔d5 12.♔e3 ♔e5! (ساده‌ترین)

و

11.g5 ♔d6 12.h5 ♔e6

به ادامهٔ متن تبدیل می‌شوند.

11. ... ♔d6

ادامهٔ 11. ... ♔c4 12.♔e3 ♔d5 هم به پیروزی می‌رسد.

12.g5 ♔e6!

13.♔d4 ♔f5

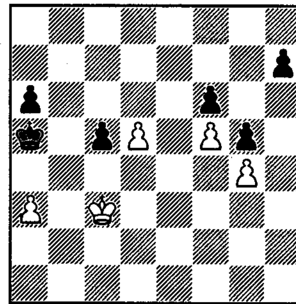
14.h6 gh

15.gh ♔g6

و سیاه پیادهٔ h را می‌گیرد و سپس همان طور که در نمودار ۲۴ دیدیم به پیروزی می‌رسد. نمونهٔ بسیار جالب و آموزنده‌ای بود.

در پایان پوزیسیونی ارائه می‌شود که اهمیت تقابل و تمپ‌گیری با پیاده‌ها را می‌نمایاند.

(٦٢)
حرکت سیاه



راندویر ـ کرس ۱۹۴۷

سیاه یک پیاده جلو است اما به دلیل استقرار بهتر شاه سفید، پیادهٔ روندهٔ خطرناک مرکزی سفید و پیادهٔ عقب ماندهٔ h7 خود مشکلاتی دارد. اما یک پیاده یک پیاده است و یکی از فایده‌های آن ممکن است ...h5 باشد تا پیادهٔ g آزاد شود. فایدهٔ مهمتر این پیاده، تمپ‌گیری با (...h6) در لحظهٔ حساس است که برای گرفتن تقابل و کسب پیروزی نقش حیاتی پیدا می‌کند. همان طور که بعداً خواهیم دید، سیاه این آخر بازی را فقط به دلیل آنکه این تمپ را در اختیار دارد می‌برد ـ اگر پیاده در h6 بود آخر بازی مساوی بود!

1. ... ♔b5!

تنها راه بُرد. پس از

1. ... ♔b6? 2.♔c4 a5 3.a4

سفید مساوی می‌کند، زیرا ...h6 .3 اجباری می‌شود.

2.a4+

این کیش اجباری است زیرا در صورت

2.♔d3 c4+ 3.♔d4 c3! 4.♔×c3 ♔c5

سیاه به سرعت می‌برد. اینک سیاه پیاده را به دلیل d6 نمی‌تواند بگیرد.

2. ... ♔b6

3.♔c4 a5!

سیاه به این طریق به پوزیسیونی که دیده‌ایم می‌رسد، بی‌آنکه هنوز از تمپ ارزشمند ...h6 استفاده کرده باشد.

4.d6

در صورت

4.♔c3 ♔c7 5.♔d3 ♔d6 6.♔c4 h6 7.♔b5 ♔×d5 8.♔×a5 ♔c6! 9.♔a6 c4

سیاه به پیروزی می‌رسد.

4. ... ♔c6

5.d7 ♔×d7

6.♔×c5 ♔e7

سیاه در مرکز یا جناح وزیر به چیزی دست نمی‌یابد زیرا شاه سفید خیلی فعال است.

اما سیاه می‌تواند تهدید شکافت با ...h5 را ایجاد کند چون دیگر پیادهٔ h سفید را می‌توان متوقف ساخت. به عنوان مثال از 7.♔b5 نباید هراس داشت زیرا

7. ...h5! 8.gh g4 9.h6 ♔f7

بلافاصله به پیروزی سیاه می‌انجامد. به عبارت دیگر، شاه سفید جرأت ترک مربع c1-c5-g1-g5 را ندارد.

7.♔d5 ♔f7

8.♔e4

سفید باید شاهش را برای جلوگیری از تهدید 8. ...h5 9.gh ♔g7 و سپس 10. ... ♔h6 به راست حرکت دهد تا بتواند با ادامهٔ

10.♔f3 ♔h6 11.♔g4

پاسخ دهد. سیاه پس از

8.♔d4 h5 9.gh ♔g7 10.♔d5 g4 11.♔e4 ♔h6 12.♔f4 ♔×h5

به سادگی پیروز می‌شود.

8. ...♔f8!

حرکت برنده‌ای که روش پیروزی نمودار ۲۶ را به خاطر می‌آورد. اکنون سفید در وضعیت اکراهی قرار دارد. شاهش جرئت ترک ستون e را با 9.♔d4 به دلیل 9. ...h5! ندارد و همچنین نمی‌تواند عقب نشینی کند زیرا شاه سیاه امکان می‌یابد به d6 برسد. باید بین بد و بدتر یکی را انتخاب کند.

9.♔e3 ♔e7

10.♔e4 ♔d6

11.♔d4 h6!

سیاه فقط حالا که شاهش یک عرض بالاتر و در ستون d قرار دارد، این کارت برنده را رو می‌کند. او تقابل می‌گیرد و بدین ترتیب موفق می‌شود شاهش را باز هم جلوتر ببرد. واضح است که بدون این تمپ، سیاه به رغم پیادهٔ اضافی‌اش قادر به بردن بازی نبود.

12.♔e4

سفید فرصت نمی‌یابد تا در جناح وزیر دست به حملهٔ متقابل بزند، زیرا پس از

12.♔c4 ♔e5 13.♔b5 h5 14.gh ♔×f5

سیاه به سرعت پیروز می‌شود.

12. ...♔c5

13.♔e3 ♔d5!

این ادامه ساده‌تر از طرح برد زیر است:

13. ...♔b4 14.♔d4 ♔×a4 15.♔d5 ♔b3 16.♔e6 a4

14.♔d3 ♔e5

15.♔e3 h5!

16.gh ♔×f5

17.♔f3 ♔e6

باز هم این ادامه ساده‌تر از

17. ...g4+ 18.♔g3 ♔g5 19.h6

والخ ... بود.

18.♔g4 ♔f7

19.♔f5 ♔g7

0-1

با این مثال به بحث آخر بازی پیاده‌ای خاتمه می‌دهیم. مهمترین پوزیسیون‌های پایه را که قواعد کلّی آخر بازی پیاده‌ای را نشان می‌دهند به خواننده ارائه داده‌ایم. البته پوزیسیون‌های زیادی وجود دارند که نمی‌توان در این کتاب به آنها پرداخت. همان گونه که قبلاً گفته شد قصدمان این است که مطالب بیش از آنکه جامع باشند، آموزنده باشند. اگر خواننده این مطالب را به دقت مطالعه کند، اطلاعات کافی برای هدایت پیچیده‌ترین آخر بازی‌ها را کسب خواهد کرد. حال می‌پردازیم به آخر بازی‌های وزیر.

فصل ۳

آخر بازی وزیر

به این دلیل با آخر بازی پیاده آغاز کردیم که بخش پایهٔ تئوری آخر بازی محسوب می‌شود. اکنون به ترتیب قدرت به بررسی آخربازی سوارهای منفرد می‌پردازیم. از وزیر شروع می‌کنیم.

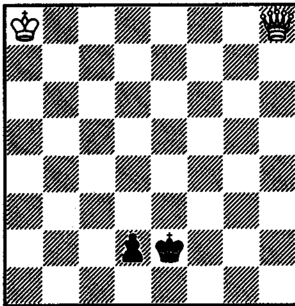
طبقه‌بندی آخر بازی وزیر به مراتب دشوارتر از آخر بازی پیاده است زیرا ممکنه‌های بیشتری وجود دارد. به عنوان مثال، به خوبی می‌دانیم که وزیر معمولاً مقابل هر یک از سوارهای دیگر، یا دو سوار سبک به پیروزی می‌رسد، در حالیکه مقابل دو رخ یا یک رخ و یک سوار سبک مساوی می‌کند. بنابراین از بررسی مفصل چنین پوزیسیون‌هایی خودداری می‌کنیم.

در ابتدا به پوزیسیون‌ها یا گروه پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آن‌ها طبق اصول کلّی می‌توان برد یا تساوی را با استثنائاتی تحقق بخشید. و در این آخر بازی‌ها، نخست آن‌هایی را بررسی می‌کنیم که ارزش عملی بالاتری دارند. در اینجا نه جا دارد و نه ضرورت که تمام انشعابات ممکن آخر بازی وزیر را بررسی کنیم.

وزیر در مقابل پیاده

در نگاه اول ممکن است تجزیه و تحلیل آخر بازی‌هایی با این همه تفاوت کمّی عجیب به نظر برسد، زیرا وزیر معمولاً به آسانی پیروز می‌شود. اما پیچیدگی‌ها هنگامی بروز می‌کنند که پیاده به عرض هفتم رسیده باشد. همان گونه که قبلاً دیدیم این وضع در جریان بازی زیاد پیش می‌آید. بنابراین دقیقاً باید بدانیم که چگونه این پوزیسیون‌ها را هدایت کنیم. با نمودار ۶۳ شروع می‌کنیم.

(۶۳)



هنگامی که سیاه یک پیادهٔ مرکزی در عرض دوم دارد، سفید هر چه قدر هم که شاهش دور باشد به پیروزی می‌رسد **مگر در حالت‌های استثنایی که به دلیل استقرار نامناسب مهره‌های سفید نتوان مانع وزیر شدن پیاده در حرکت بعد شد.** (به عنوان مثال، در صورتی که شاه سفید در e6، وزیر در d8 ، شاه سیاه در e2 و پیاده در d2 باشد، شاه سفید راه کیش دادن وزیر را مسدود می‌کند، بنابراین نمی‌توان جلوی ♛=d1... .1 را گرفت).

در نمودار فوق، سفید شاه سیاه را وامی‌دارد تا به خانهٔ روبه‌روی پیاده‌اش برود و سپس با گرفتن تمپ شاه خود را نزدیکتر می‌کند و به پیروزی می‌رسد.

ممکن است بازی بدین‌گونه جریان یابد:

1.♕b2 ♔e1

1. ... ♔e3 2.♕c2 بهتر نیست.

2.♕b4 ♔e2

3.♕e4+ ♔f2

4.♕d3 ♔e1

5.♕e3+ ♔d1

سفید به هدفش رسید، و اکنون می‌تواند با تکرار مانور بالا شاهش را نزدیک‌تر کند.

6.♔b7 ♔c2

7.♕e2 ♔c1

8.♕c4+ ♔b2

9.♕d3 ♔c1

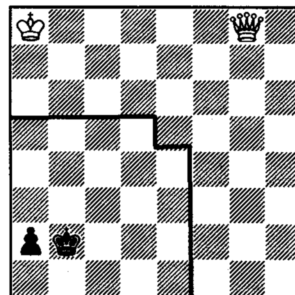
10.♕c3+ ♔d1

شاه سیاه دیگر بار پیاده‌اش را بلوکه می‌کند و سفید با 11.♔c6 و همان ادامهٔ تمپ‌گیری که قبلاً دیدیم به بازی ادامه خواهد داد. به نظر می‌رسد که نکتهٔ جالبی در ادامهٔ بازی وجود نداشته باشد. با همین روش می‌توانیم پوزیسیون را به سادگی به برد برسانیم.

بدیهی است که سفید می‌تواند از همان روش در مقابل پیادهٔ اسب استفاده کند، اما با پیادهٔ رخ یا فیل وضع فرق می‌کند.

نمودار ۶۴ را ملاحظه کنید:

(۶۴)



نخست همان طرح برد نمودار ۶۳ را آزمایش می‌کنیم:

1.♕g2+ ♔b1

2.♕f1+ ♔b2

3.♕b5+ ♔c2

4.♕a4+ ♔b2

5.♕b4+ ♔c2

6.♕a3 ♔b1

7.♕b3+ ♔a1

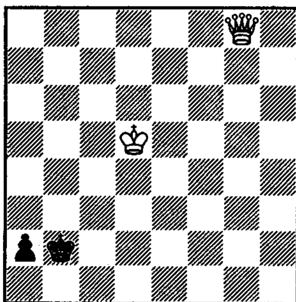
و اینجا متوجه تفاوت اساسی می‌شویم؛ سفید جرئت نمی‌کند دست به شاهش بزند زیرا سیاه پات می‌شود و 8.♕c2 با تهدید مات، هم پات می‌کند. یعنی سفید به هیچ موفقیتی دست نمی‌یابد، بنابراین پوزیسیون مساوی است.

اما پوزیسیون‌هایی وجود دارند که اگر شاه سفید به اندازهٔ کافی نزدیک باشد به پیروزی می‌رسد. به عبارت دیگر، همان گونه که در نمودار ۶۴ مشاهده می‌شود شاه سفید باید در منطقهٔ

a1-a5-d5-e4-e1

باشد. به عنوان مثال، ببینیم اگر شاه در d5 باشد چه اتفاقی می‌افتد (نمودار ۶۵)

(۶۵)



سفید با **1.♕g2+ ♔b1** به پیروزی می‌رسد.

در صورت

1. ... ♔b3 2.♕g7! ♔c2 3.♕a1

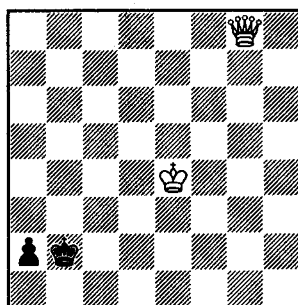
فوراً می‌برد.

2.♔c4! a1=♕ 3.♔b3!

در این هنگام به رغم توازن قوا، سیاه نمی‌تواند از مات شدن خود جلوگیری کند.

اکنون شاه را در e4 قرار می‌دهیم (نمودار ۶۶).

(٦٦)

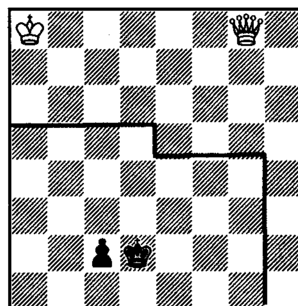


برد در اینجا به طریق دیگری حاصل می‌شود.

1.♕g2+ ♔b1 2.♔d3! a1=♕ 3.♕c2 **مات**

اگر سیاه یک پیادهٔ فیل داشته باشد، نتیجه بار دیگر به موقعیت شاه سفید بستگی پیدا می‌کند، اما علاوه بر آن مقرّ شاه سیاه نیز حائز اهمیت است.نمودار۶۷ شاه سیاه را در یک ستون مرکزی نشان می‌دهد.

(٦٧)



این پوزیسیون مساوی است زیرا شاه سفید خیلی دور است. بازی ممکن است این گونه جریان پیدا کند:

1.♕a2 ♔d1
2.♕a4 ♔d2
3.♕d4+ ♔e2
4.♕c3 ♔d1
5.♕d3+ ♔c1

سفید می‌تواند فقط یک بار شاه سیاه را وادار به بلوکه کردن شاهش کند، بنابراین باید بلافاصله شاهش را نزدیکتر کند.

6.♔b7 ♔b2
7.♕d2 ♔b1
8.♕b4+ ♔a2
9.♕c3 ♔b1
10.♕b3+ ♔a1!

نکته! سیاه مجبور نیست به c1 برود 11.♕xc2 هم پات می‌کند. سفید بیشتر از این نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند و بازی مساوی است.

در نمودار ۶۷ هم منطقه‌ای که شاه سفید برای تحمیل برد باید در آنجا مستقر باشد را مشخص کرده‌ایم. با چند مثال این مطلب روشن خواهد شد. در صورت استقرار شاه در d5، سفید با

1.♕g5+ ♔d1 2.♕g1+ ♔d2 3.♕d4+ ♔e2 4.♕c3 ♔d1 5.♕d3+ ♔c1 6.♔c4 ♔b2 7.♕d2

به پیروزی می‌رسد. اما

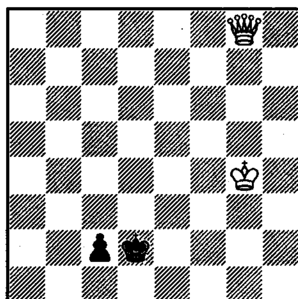
7.♕e2 ♔b1 8.♔b3? c1=♘+

مساوی است، اگرچه در اینجا

8.♔c3 c1=♕+ 9.♔b3 هنوز به برد می‌رسد.

7. ...♔b1 8.♔b3 c1=♕ 9.♕a2 مات

(٦٨)



در صورت استقرار شاه سفید در g4 (نمودار ۶۸)، روش برد بدینگونه است:

1.♕a2 ♔c3

1,... ♔d1 2.♔f3

2.♕a3+ ♔d2 3.♕b2 ♔d1 4.♔f3!

c1=♕ 5.♕e2 مات

سرانجام، با وجود شاه در e5، خارج از محوطهٔ مزبور، به نظر می‌رسد که سفید با

1.♕a2 ♔d1 2.♔e4 c1=♕

3.♔d3!

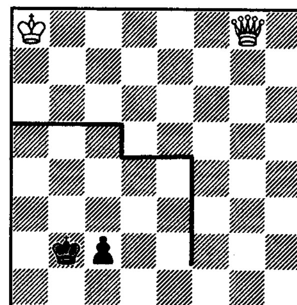
مات کند، اما سیاه یک دفاع بهتر دارد.

1. ... ♔c3! 2.♕a3+ ♔d2 3.♕b2 ♔d1

و سفید نمی‌تواند به پوزیسیون بهتری دست پیدا کند.

از بررسی فوق درمی‌یابیم شاه سیاه به دلیل استقرار نامناسب در d1 برای رفتن به c1 باید یک تمپ بدهد. سفید فقط در حالت‌های خاص به پیروزی می‌رسد. حال اگر ما شاه را در سمت دیگر پیاده، در ستون اسب قرار دهیم، شاه سفید همان گونه که در نمودار ۶۹ نشان داده شده، برای تحمیل برد باید خیلی نزدیکتر باشد:

(۶۹)



البته این پوزیسیون مساوی است. شاه سفید برای برد باید در منطقهٔ ترسیم شدهٔ (a4-c4-d3-e3-e1-a1) باشد. در e3 و e1 به راحتی می‌تواند پیاده را با ♔d2 متوقف کند. در a4 هم مشکلی ندارد، زیرا

1.♕g2 ♔b1 2.♔b3! c1=♕

3.♕a2 **مات**

بار دیگر به پوزیسیونی می‌پردازیم که شاه سفید خارج از منطقهٔ بُرد قرار دارد ولی با این وجود برای سیاه مشکلاتی ایجاد می‌کند. در صورت استقرار شاه در b5، سفید

1.♕g2 ♔b1 2.♕e4 ♔b2 3.♕e2

بازی می‌کند و پس از

3. ... ♔b1? 4.♔b4! c1=♕ 5.♔b3

همان گونه که قبلاً دیدیم به پیروزی می‌رسد، سیاه باید با **3. ... ♔a1!** دقیقتر دفاع کند، **4♕×c2** پات می‌کند و پس از

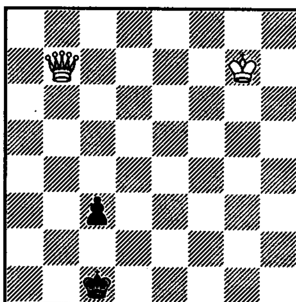
4.♕d2 ♔b1! 5.♔b4 c1=♕

بازی مساوی است زیرا به وزیر سفید حمله شده است.

اینک پس از بررسی تمامی، آخر بازی‌های وزیر در مقابل یک پیادهٔ پیش رفتهٔ عرض دوم درمی‌یابیم که، قواعد مزبور در تمام حالتها صدق می‌کنند، **مگر هنگامی که مهره‌های سفید به شکلی قرار گرفته باشند که نتوان مانع وزیر شدن پیاده شد.**

وزیر در مقابل پیادهٔ عرض سوم همواره به پیروزی می‌رسد مگر همان گونه که در نمودار ۷۰ مشاهده می‌شود نتوان آن را از رسیدن به عرض دوم بازداشت.

(۷۰)



مجلهٔ دنیای شطرنج ۱۸۶۵

اگر شاه سفید در چنین وضع نامطلوبی در قطر بزرگ سیاه قرار نداشت، برد آسان بود. به عنوان مثال

با وجود شاه در g8،

1.♕h1+ ♔b2 2.♕h8! ♔b3

2. ... ♔c2 3.♕d4

3.♕d4 c2 4.♕a1

سفید به پیروزی می‌رسد. اما در نمودار بالا، از آن رو که سفید نمی‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند، سیاه مساوی می‌کند:

1.♕h1+ ♔b2!

2.♕b7+ ♔c1

3.♔f6

جالب آنکه حتی اگر حالا هم شاه سفید در h6 قرار داشت به پیروزی می‌رسید، زیرا پس از 3.♔g5! c2 4.♔f4 ، در منطقهٔ برد قرار می‌گرفت (نمودار ۶۷ را ملاحظه کنید)

3. ...c2

4.♔e5 ♔d2

همان گونه که در نمودار ۶۷ دیدیم، اکنون پوزیسیون مساوی است، اما ما بار دیگر دفاع صحیح را ارائه می‌کنیم.

5.♕b2 ♔d1

6.♕b3 ♔d2

7.♕a2 ♔c3!

ادامهٔ

2. ... ♔d1?

8.♔d4! c1=♕

9.♔d3

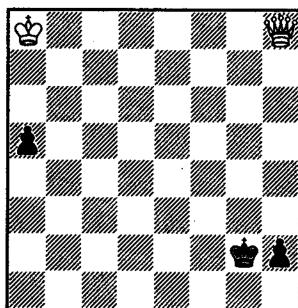
به پیروزی سفید می‌انجامد در حالیکه اکنون پس از **8.♕a3+ ♔d2** سفید به جایی نمی‌رسد.

یکی دو پوزیسیون استثنایی دیگر هم وجود دارند که در آن‌ها سفید نمی‌تواند برد را تحمیل کند. برای نمونه، با بودن شاه در c6، وزیر در d8، شاه سیاه در e2 و پیادهٔ سیاه در f3، پس از **1.♕e8(e7)+ ♔f1!** سفید نمی‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند، بنابراین پوزیسیون مساوی است (همانند نمودار ۶۹، 2.♔d5 f2 3.♔e4 ♔g2).

اگر سیاه به غیر از پیادهٔ عرض دوم، پیاده‌های دیگری هم داشته باشد شرایط متفاوتی به وجود می‌آید. عموماً سفید شانس‌های خوبی برای برد پیدا می‌کند، البتّه پیادهٔ دومی گاهی یک پوزیسیون کاملاً بازنده را نجات می‌دهد.

به عنوان مثال، اگر سیاه دو پیاده در عرض دوم داشته باشد، سفید فقط در صورتی که شاهش کاملاً نزدیک پیاده‌ها باشد به پیروزی می‌رسد، به همین گونه است هنگامی‌که پیادهٔ دومی در عرض سوم باشد. در اینجا امکان بررسی همهٔ حالت‌ها را نداریم، خوانندهٔ علاقه‌مند می‌تواند به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی مراجعه کند. به یک مثال، نمودار ۷۱، که امکانات نهفتهٔ دفاعی سیاه را آشکار می‌کند بسنده می‌کنیم.

(۷۱)



بدون پیادهٔ a، پوزیسیون مساوی بود، اما شگفت آنکه، سفید نمی‌تواند از این نکته که تهدید پات در کار نیست بهره‌برداری کند. در صورتی که شاه سفید در a4 باشد پیروزی به سادگی به دست می‌آید:

1.♕g7+ ♔f2 2.♕h6 ♔g2 3.♕g5+ ♔f2 4.♕h4+ ♔g2 5.♕g4+ ♔f2 6.♕h3 ♔g1 7.♕g3+ ♔h1 8.♔b5! a4 9.♕f2 و 10.♕f1 مات

اما، از آن جاکه در نمودار ۷۱ پیادهٔ a بلوکه نیست، سفید نمی‌تواند این مانور را در مقابل دفاع صحیح اجرا کند.

1.♕g8+ ♔f2!

سیاه به هیچ‌وجه نباید اجازهٔ رسیدن وزیر سفید به g4 را بدهد. زیرا به همین دلیل پس از

1. ... ♔f1 2.♕c4+ ♔g2 3.♕g4+ ♔f2 4.♕h3 ♔g1 5.♕g3+ ♔h1 6.♕f2

یا

1. ... ♔f3 2.♕g5! a4 3.♕h4 ♔g2 4.♕g4+

می‌بازد. اما سیاه همانند شاخهٔ اصلی با 1. ... ♔h3 2.♕d5 ♔g3! هم می‌تواند مساوی کند.

2.♕h7 ♔g3

3.♕d3+ ♔g2

4.♕e4+ ♔g3!

تنها حرکتی که بازی را مساوی می‌کند. همان گونه که قبلاً گفته شد. سیاه نباید به وزیر سفید اجازهٔ رسیدن به g4 را بدهد، چون در این هنگام شاهش ناگزیر است به h1 برود. یعنی آنکه هم 4. ... ♔g1 5.♕g4+ و سپس 6.♕h3 و هم

4. ... ♔f2 5.♕h1 ♔g3 6.♔b7

به باخت سیاه می‌انجامند، زیرا سفید در شاخهٔ اصلی یک تمپ مهم می‌گیرد.

5.♔b7 a4

6.♔c6 a3

7.♔d5 a2

8.♕h1 a1=♕!

پیادهٔ اضافی با قربانی کردن خود و واگذاری خانه g2 به شاه سیاه، مأموریتش را به پایان می‌رساند.

9.♕×a1 ♔g2

و همان‌گونه که در نمودار ۶۴ دیدیم بازی مساوی است. شگفت آنکه، اگر شاه سفید در هر خانه‌ای به غیر از a8 قرار داشت به پیروزی می‌رسید!

و سرانجام، به بررسی امکانات پنهانی دفاعی در پوزیسیون پیادهٔ اسب که توسط پیادهٔ رخ حمایت می‌شود می‌پردازیم. در وضعیتی که شاه سفید در a8، وزیر در b7، شاه سیاه در h1 و پیاده‌ها در g2 و h4 باشند سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. سیاه تهدید 1. ... h3 و 2. ... ♔h2 را دارد. پس از ادامهٔ خوش‌ظاهر **1.♕f3**

1. ... ♔h2 2.♕f4+ ♔h3 3.♕f2 g1=♕! 4.♕×g1

سیاه پات می‌شود. اگر شاه سفید دورتر از f6 قرار نداشت به پیروزی می‌رسید.

1.♕f3 ♔h2 2.♕f2 h3 3.♔g5 ♔h1 4.♕f3 ♔h2 5.♔h4! g1=♕ 6.♕×h3 **مات**

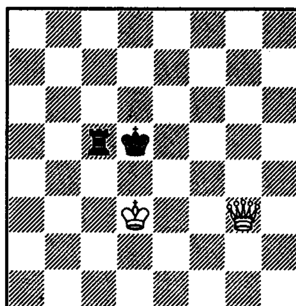
وزیر در مقابل رخ (و پیاده)

الف : وزیر درمقابل رخ

تجزیه و تحلیل آخر بازی وزیر در مقابل رخ و پیاده پیچیده است قبل از ورود به آن مبحث، بررسی مختصری خواهیم داشت از چگونگی برد وزیر در برابر یک رخ.

عموماً، به غیر از چند حالت خاص، وزیر مقابل رخ به پیروزی می‌رسد، اما همان گونه که بررسی زیر نشان می‌دهد، این برد به آسانی حاصل نمی‌شود:

(۷۲)



1.♕f3+ ♔e5
2.♕e4+ ♔d6
3.♔d4

سفید به منظور برد باید هم از شاه و هم از وزیر برای راندن شاه سیاه به حاشیهٔ صفحه استفاده کند.

3. ...♖c6

ما ادعا نمی‌کنیم که این بهترین دفاع سیاه است. اما رخ هر کجا برود سفید با پیشروی شاه خود سرانجام موفق به راندن شاه سیاه به حاشیهٔ صفحه می‌شود.

مثلاً فرض می‌کنیم که سیاه سعی کند تا از پیشروی شاه با **3. ...♖a5** جلوگیری کند.

در آن صورت سفید با **4.♕g6+ ♔d7** ادامه می‌دهد پس از

4. ...♔e7 5.♕b6 ♖h5 6.♔e4

به پوزیسیونی می‌رسیم که مشابه پوزیسیون متن است.

5.♕f6 ♖b5

در صورت

5. ...♔c7 6.♕e6 ♔b7 7.♔c4 ♔c7 8.♔b4

رخ باید عقب‌نشینی کند.

6.♕f7+ ♔d6

6. ...♔c6 7.♕e6+ ♔c7 8.♔c4

سریعتر به نتیجه می‌رسد.

7.♕f8+ ♔d7 8.♕f6! ♖a5 9.♔c4 ♔c7 10.♕e7+ ♔c6 11.♕e6+ ♔c7 12.♔b4

و رخ سیاه مجبور است عقب بنشیند.

4.♕e5+ ♔d7
5.♔d5 ♖c7

پس از

5. ...♖a6 6.♕g7+ ♔d8 (6. ...♔e8 7.♕c7) 7.♕f8+ ♔d7 8.♕f7+ ♔d8 9.♔c5

یا

5. ...♖c1 6.♕f5+ ♔e8 7.♕h5+ ♔d7 8.♕g4+ ♔e8 9.♔d6

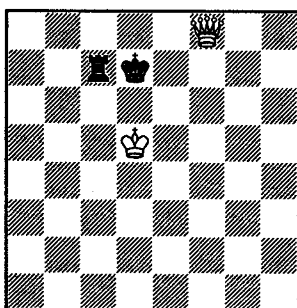
سفید به پیروزی می‌رسد.

6. ♕e6+ ♔d8 7.♕g8+

اجتناب از دام 7.♔d6? ♖c6+! 8.♔×c6 پات، مهم است.

7. ...♔e7
8.♕g7+ ♔d8
9.♕f8+ ♔d7

(۷۳)



10.♕f4

احتمالاً این ساده‌ترین حرکت برنده از بین چندین حرکت است. ادامهٔ ممکن دیگر

10.♕h8 ♔e7 11.♕g8! ♖d7+ (11. ...♔d7 12.♕f8) 12.♔e5 ♖c7

13.♕g7+ ♔d8 14.♕f8+ ♔d7
15.♔d5! ♖b7 16.♕f7+ ♔c8
17.♕e8+ ♔c7 18.♔c5!

است و سفید به آسانی می‌برد، زیرا پس از

18. ... ♖a7 19.♕e7+ ♔b8
20.♕d8+ ♔b7 21.♔b5

رخ سیاه به زودی ازدست می‌رود. سفید پس از 10.♕b8 هم می‌برد. اما سیاه با 10. ... ♖c2! می‌تواند به دفاع سرسختانه‌ای بپردازد.

10. ... ♔c8

در صورت 10. ... ♖b7، سفید با

11.♕f7+ ♔c8 12.♕e8+ ♔c7
13.♔c5

به بازی ادامه می‌دهد و طبق تفسیر آخری به پیروزی می‌رسد.

11.♔d6 ♔b8

11. ... ♖a7 در مقابل

12.♕f8+ ♔b7 13.♕f7+ ♔b8
14.♕e8+ ♔b7 15.♕d7+ ♔b8
16.♕d8+ ♔b7 17.♕c7+

به شکست سریع می‌انجامد، همین گونه است:

11. ... ♔b7 12.♕b4+ ♔c8 13.♕a5

12.♕e5! ♖b7

پس از حرکت‌های دیگر همان گونه که به سادگی مشاهده می‌شود سیاه حتی سریعتر می‌بازد.

13.♔c6+ ♔a8
14.♕a1+ ♔b8
15.♕a5

فیلیدور دیر زمانی پیش در سال ۱۷۷۷ ثابت کرد که این پوزیسیون، برنده است!

15. ... ♖b1

پس از

15. ... ♖h7 16.♕e5+ ♔a8
17.♕a1+ ♔b8 18.♕b1+

یا

15. ... ♖b3 16.♕d8+ ♔a7
17.♕d4+ ♔b8 18.♕f4+

رخ از بین می‌رود. همچنین

15. ... ♖f7 16.♕e5+ ♔a7
17.♕e3+

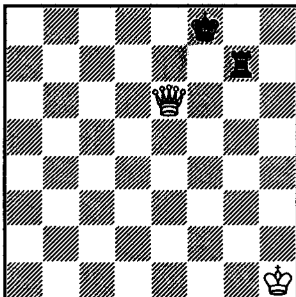
به جایی نمی‌رسد.

16.♕d8+ ♔a7
17.♕d4+ ♔a8
18.♕h8+ ♔a7
19.♕h7+

رخ می‌گیرد.

گمان کنم که این مثال تصویر دقیقی از مقابلهٔ یک وزیر در برابر یک رخ را نشان می‌دهد، در عین حال یک حالت استثنایی هم ارزش دیدن دارد:

(۷۴)



سیاه در صورت حرکت، مساوی می‌کند زیرا شاه سفید نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

بازی ممکن است چنین ادامه یابد:

1. ... ♖h7+ 2.♔g2 ♖g7+ 3.♔f3 ♖f7+ 4.♔g4 ♖g7+ 5.♔f5 ♖f7+ 6.♔g6 ♖g7+ 7.♔h6 ♖h7+!

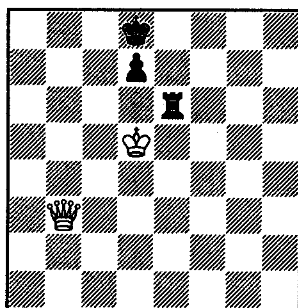
که 8.♔×h7 **پات** می‌کند. البته، در چنین پوزیسیونی اگر نوبت حرکت با سفید باشد به پیروزی می‌رسد.

ب : وزیر درمقابل رخ و پیاده

با اضافه شدن یک پیاده وضعیت بغرنج‌تر می‌شود. گاهی یک پوزیسیون از ظرافت‌هایی برخوردار است که ارزیابی از آن ممکن است پس از سال‌ها، تغییر پیدا کند. از میان آخربازی‌های بی‌شمار، فقط به بررسی آن‌هایی می‌پردازیم که پیاده از رخ حمایت می‌کند و خود توسط شاه حمایت می‌شود. سایر پوزیسیون‌ها را می‌توان در کتابهای تخصصی‌تر بررسی کرد.

با پوزیسیون‌هایی شروع می‌کنیم که پیاده در خانهٔ اولیه‌اش قرار دارد، همانند نمودار ۷۵.

(۷۵)



آ. فیلیدور ۱۸۰۳

همان گونه که فیلیدور سالها قبل به اثبات رساند، سفید نمی‌تواند در این پوزیسیون به پیروزی برسد. سیاه در وضعیت اکراهی قرار نمی‌گیرد، زیرا رخش همیشه می‌تواند به c6 و e6 رفت و آمد کند. یعنی نه شاه سفید می‌تواند از عرض ششم عبور کند و نه شاه سیاه را می‌توان از حمایت پیاده‌اش دور کرد.

1.♕b8+ ♔e7

2.♕g8 ♖c6

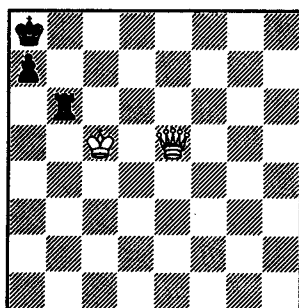
3.♕g7+ ♔d8

4.♕f8+ ♔c7

5.♕a8 ♖e6

وضع سفید بهتر نمی‌شود و بازی مساوی است. اگر پوزیسیون را به راست یا چپ حرکت دهیم هم بازی مساوی است، مگر در مورد پیادهٔ رخ که سیاه همانند نمودار ۷۶ شکست می‌خورد.

(۷۶)



ج. برگر ۱۹۲۲

در اینجا تفاوت اساسی آن است که خانهٔ دیگری که توسط پیاده حمایت شود در اختیار رخ نیست. در اختیار داشتن تنها یک خانه، (b6)، به این معنی است که شاه بی‌حرکت می‌شود، رخ، به ناگزیر باید دور شود و شاه سفید اجازهٔ نفوذ پیدا کند.

1. ... ♔b7

سفید در صورت حرکت بلافاصله با 1.♕c7 به پیروزی می‌رسید مثلاً

1. ... ♖b1 2.♕c8+ ♖b8 3.♕c6+ ♖b7 4.♔d6

و سیاه باید پیاده‌اش را قربانی کند.

2.♕e7+ ♔a6

پس از 2. ... ♔b8 3.♕d7 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد به عنوان مثال

3. ... ♖h6

(در صورت

3. ... ♖b1 4.♕e8+ ♔c7 5.♕f7+

و سپس 6.♕g8+ و 7.♕h7+ سفید به پیروزی می‌رسد و در صورت

3. ... ♖b2 4.♕e8+ ♔b7 5.♕e4+ ♔a6 6.♕d3+ ♔b7 7.♕f3+ ♔b8 8.♕f8+

و سپس 9.♕g7+ هم رخ آسیب‌پذیر، گرفته می‌شود)

4.♕e8+ ♔b7 5.♕e7+ ♔a6 6.♕f7! ♖b6 7.♕d7!

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود؛ یا

3. ... ♖a6 4.♔b5 ♖b6+ 5.♔a5

و سیاه رخ یا پیاده‌اش را از دست می‌دهد.

3.♕d7!

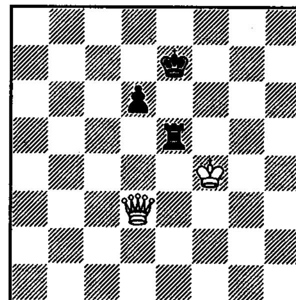
اکنون سیاه در وضعیت اکراهی است و باید به زودی رخش را از دست بدهد. مثلاً در صورت 3. ... ♖b2 سفید با 4.♕a4+ و 3. ... ♖b1 سپس 5.♕e4+، به پیروزی می‌رسد.

4.♕d3+ ♔b7 5.♕f3+ ♔c7 6.♕f7+

و سپس 7.♕f8+ و 8.♕g7+ سفید می‌برد.

امّا معمولاً اگر پیادهٔ سیاه خانهٔ اولیه‌اش را ترک کرده باشد کار سفید آسانتر می‌شود. با نمودار ۷۷ آغاز می‌کنیم که پیادهٔ سیاه در عرض ششم قرار دارد.

(۷۷)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

فیلیدور ثابت کرده است که سفید در این پوزیسیون با اندکی دشواری به پیروزی می‌رسد. در مقایسه با نمودار ۷۵، اکنون وزیر سفید یک عرض اضافه‌تر دارد که از آنجا می‌تواند شاه سیاه را به پوزیسیون نامساعدتری بکشاند. سفید به منظور پیروزی باید نخست شاه سیاه را به d5 براند، دوماً شاه خود را از عرض پنجم بگذراند، و سوماً با شاهش از ستون e عبور کند. در آن صورت سیاه پیاده‌اش را از دست می‌دهد. این همه با استفاده از سلاح وضع اکراهی فراهم می‌شود.

1.♕h7+ ♔d8

البته 1. ... ♔f8 2.♕d7 و 1. ... ♔e8 2.♕c7 کار سفید را آسانتر می‌کند.

1. ... ♔e6 2.♕c7 ♖c5 3.♕d8 ♖e5 4.♕e8+ ♔d5 5.♕c8

به ادامهٔ اصلی منتهی می‌شود.

2.♕f7! ♔c8

2. ... ♖c5 3.♕e6 ♔c7 4.♕e7+ ♔c6 5.♕d8

هم به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

3.♕a7 ♔d8

3. ... ♖c5 4.♕e7

4.♕b8+ ♔d7

5.♕b7+ ♔d8

6.♕c6 ♔e7

7.♕c7+ ♔e6

8.♕d8 ♔d5

این وضع با

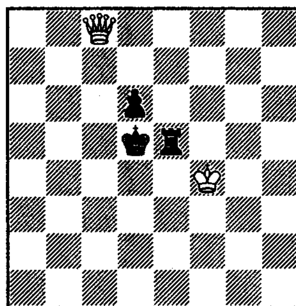
8. ... ♖f5+ 9.♔g4 ♖e5 10.♕e8+ ♔d5 11.♕c8

هم تغییر نمی‌یابد. سفید اکنون به اولین هدف خود دست یافته و اینک باید شاهش را از عرض پنجم عبور

دهد.

9.♕c8!

(۷۸)
حرکت سیاه



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

به اولین پوزیسیون مهم اکراهی که توسط فیلیدور مشخص شده رسیده‌ایم. سیاه نمی‌تواند از پیشروی شاه سفید جلوگیری کند.

9. ... ♖e4+

در صورت 9...♔d4 10.♕c6 ♖d5، سفید با 11.♔f3 ♖f5+ 12.♔g4 ♖d5 13.♔f4!

یا در همین شاخه،

11. ... ♔e5 12.♕c3+ ♔f5 13.♕c4

به پیروزی می‌رسد. سایر حرکت‌های رخ بدین گونه به شکست می‌انجامند:

9. ... ♖h5 10.♕a8+! ♔d4 11.♕a4+

و

9. ... ♖e7 10.♔f5 ♖f7+ 11.♔g5!

(در جواب 11.♔g6 ، ♖f4 بازی می‌شود) و سیاه باید 11. ... ♖e7 بازی کند تا رخ از دست نرود.

10.♔f5 ♖e5+

در صورت

10. ... ♔d4 11.♕c6 d5 12.♕c2! ♖e5+ 13.♔f6 ♖e4 14.♔f7!

سیاه باید به شاه سفید اجازه دهد از ستون e عبور کند.

11.♔f6 ♖e4

تنها حرکت، والاّ 12.♕b7+ ، قوا می‌گیرد.

12.♕c3

این حرکت که توسط گورتسکی - کورنیتز ارائه شده ساده‌تر از 12.♕f5+ فیلیدور است که آن هم به پیروزی می‌انجامد.

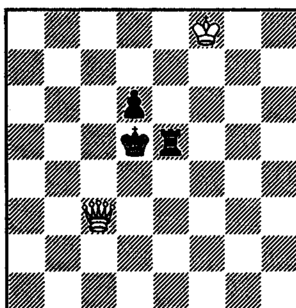
12. ... ♖e6+

یا 12. ... ♖e5 13.♔f7

13.♔f7 ♖e5

14.♔f8!

(۷۹)
حرکت سیاه



سفید پوزیسیون اکراهی ایجاد می‌کند تا به سومین هدفش که عبور دادن شاه از ستون شاه است دست یابد.

14. ... ♖e4

14. ... ♖e6 هم کمکی نمی‌کند، پس از

15.♕b3+ ♔e5 16.♔f7;

یا

14.... ♔e4 15.♕c4+ ♔f5 16.♕d3+ ♔e6 17.♔e8

شاه سفید نفوذ می‌کند.

15.♕d3+ ♖d4

اگر

15. ... ♔e5 16.♔e7 d5 17.♕g3+

و سپس 18.♔d6 سفید به سادگی می‌برد.

16.♕f5+ ♔c4
17. ♕c2+ ♔d5
18.♔e7 ♖e4+

یا

18. ... ♔e5 19.♕c3! d5 20.♕e3+ ♖e4 21.♕g5+ ♔d4+ 22.♔d6

به پیروزی می‌رسد.

19.♔d7

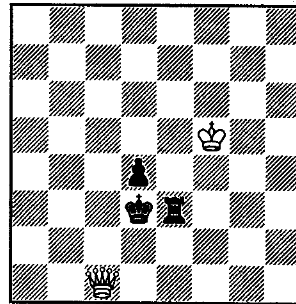
و سفید به راحتی می‌برد، اکنون درصورت

19. ... ♖d4 20.♕c6+ ♔e5 21.♕f3

پیاده می‌گیرد.

اگر پیادهٔ سیاه در عرض پنجم باشد، روش برد، همسان است، اما اگر مانند نمودار ۸۰ پیاده به عرض چهارم رسیده باشد، مسائلی به وجود می‌آید.

(۸۰)
حرکت سیاه



ب.گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۴

حرکت‌های مقدماتی را رها می‌کنیم و مستقیماً به سراغ پوزیسیون حساس می‌رویم. قریب یکصد سال گمان می‌کردند که در این پوزیسیون فقط اگر نوبت حرکت با سیاه باشد سفید به پیروزی می‌رسد، بدین‌گونه :

1. ... ♖e8

پس از **1. ... ♖e2** سفید می‌تواند 2.♕a3+ بازی کند و واریاسیون‌هایی از نمودار ۸۰ راکه در آن‌ها نوبت حرکت با سفید باشد ایجاد کند، یا می‌تواند با **2.♕d1+ ♖d2** به بازی ادامه دهد. ادامه‌های

2. ...♔e3 3.♔e5 d3 4.♕g1+ ♔f3+ 5.♔d4 d2 6.♕d1;

یا در همین شاخه،

4. ...♔d2+ 5.♔d4 ♔c2 6.♕g6 ♖d2 7.♕c6+

به برد می‌رسند.

3.♕b3+ ♔e2 4.♔e4 ♔e1

4. ...d3 5.♕g8! سریع به برد می‌رسد.

5.♕f3! ♖d1 6.♔d5 ♖d2 7.♔c5!

سیاه یک تمپ از دست می‌دهد؛

7. ... ♖d1 8.♔c4 ♖d2 9.♔b3

و پس از 9. ... ♖d1 10.♕e4+ و سپس 11.♔c2 یا 9. ... ♖e2 10.♕g3+! به پیروزی می‌رسد. هم پس از 1. ... ♔e2 2.♕c2+ ♔e1 3.♔f4 به سرعت می‌بازد.

2.♕a3+ ♔e2

2. ...♔d2 3.♕b4+ پیاده می‌گیرد.

3.♕a4 ♖d8

اگر

3. ...♖f8+ 4.♔e4 d3 5.♕b5 ♖d8 6.♕h5+ ♔f1 7.♔e3

می‌برد.

4.♕a5

و پس از **4. ... ♖f8+ 5.♔e4 d3 6.♕h5+** سیاه رخ یا پیاده می‌دهد (6...♔d2 7.♕h6+).

اما با دادن نوبت حرکت به سفید نمودار ۸۰ تا مدتها مساوی به حساب می‌آمد، زیرا راهی برای ایجاد همان پوزیسیون که نوبت حرکت با سیاه باشد پیدا نمی‌شد. سرانجام در سال ۱۹۴۹، شرون موفق شد بدین‌گونه برد را نشان دهد:

1.♕c5 ♖e2

درصورت 1. ... ♖e1 2.♕b5+ سفید رخ یا

پیاده می‌گیرد.

2.♕a3+ ♔d2

یا اینکه

2. ...♔c2 3.♕a2+ ♔d3 4.♕b3+ ♔d2 5.♔f4

3.♔f4 ♔c2

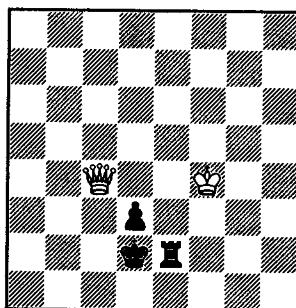
در صورت 3...d3 4.♕b3 شاخهٔ اصلی ایجاد می‌شود، در حالی که پس از 3. ...♖e1(e8) یا 4.♕b4+

3. ...♖e3 4.♕b2+ ♔d3 5.♕b3+ ♔d2 (5. ...♔e2 6.♕c2+ ♔e1 7.♕c4) 6.♕c4 ♖d3 7.♔e4

سفید می‌برد.

4.♕a2+ ♔d3
5.♕b3+ ♔d2
6.♕c4 d3

(۸۱)



ب.گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۴

مدتها این پوزیسیون براساس تجزیه و تحلیل گورتسکی -کورنیتز مساوی محسوب می‌شد:

7.♕c5 ♔d1 8.♕c3 d2 9.♕f3 ♔c1! 10.♕c3+ ♔b1 11.♕b3+ ♔c1 12.♕c4+ ♔d1 13.♔f3 ♖e7 14.♔f2 ♖e8

که سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. اما، در واقع چند راه برای برد سفید وجود دارد که ما روش شرون را ارائه می‌کنیم:

7.♕b3

آور باخ و لیسیتسین بعدها ممکنه‌های 7.♕d4 و 7.♕b4+ ♔c2 8.♔f3 را عرضه کردند که به واریاسیون‌های مشابه ادامهٔ اصلی منتهی می‌شوند.

7. ...♖e1

البته ادامهٔ

7. ...♖f2+ 8.♔e4 ♖e2+ 9.♔d4

به برد سفید می‌انجامد. همچنین

7. ...♖e8 8.♕b2+

هم پس از

8. ...♔e1 9.♕b5! ♖d8 10.♔e3 ♔f1 11.♕f5+

یا

8. ...♔d1 9.♕b5 ♖d8 10.♔e3 ♔c1(c2) 11.♕c5+ ♔d1 12.♕b6

به برد می‌رسد.

8.♕b2+ ♔d1
9.♔f3 ♖e2

9. ...♖e7 (e8) 10.♕b1+ ♔d2 11.♕b4+

هم می‌برد.

10.♕c3 ♖d2
11.♕c4

اکنون سیاه باید پیاده بدهد

اما

11.♔e3 ♖e2+ 12.♔×d3? ♖e3+! 13.♔×e3

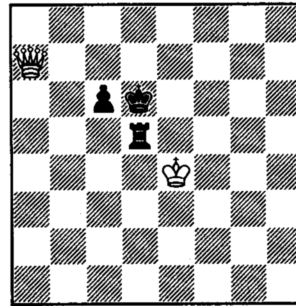
پات می‌کند.

این مثال ثابت می‌کند که سیاه حتی با داشتن یک پیادهٔ مرکزی در عرض سوّم هم نمی‌تواند مساوی کند، بنابراین اکنون می‌توانیم بگوییم که سیاه فقط در صورتی می‌تواند مساوی کند که پیادهٔ مرکزی‌اش

در خانهٔ اولیه باشد.

شانس تساوی سیاه با پیادهٔ فیل افزایش می‌یابد. مدتها گمان می‌رفت که سیاه همیشه با پیادهٔ فیل در هر عرضی که باشد مساوی می‌کند. امّا تجزیه و تحلیل جدیدی که هالبراشتات و شرون انجام داده‌اند نشان می‌دهد که این تعمیم حداقل با وجود پیاده در عرض هفتم یا ششم خطا محسوب می‌شود. یکی از حالت‌های ممکن را جامعتر بررسی می‌کنیم.

(۸۲)



و. هالبراشتات ۱۹۳۱

1.♕b6!

هالبراشتات در سال ۱۹۳۱ ثابت کرد که اگر در پوزیسیون اولیه نوبت حرکت با سیاه بود، در وضعیت اکراهی قرار می‌گرفت. سفید به راحتی می‌تواند این وضعیت را ایجاد کند.

1. ... ♔d7

در صورت

1. ... ♖e5+ 2.♔d4 ♖d5+ 3.♔c4

سفید به سادگی می‌برد.

2.♕b7+ ♔d6

3.♕a7!

اکنون سفید به اولین هدفش رسیده و سیاه باید اجازه دهد تا شاه سفید از ستون d عبور کند.

3. ... ♖e5+

سیاه نمی‌تواند رخ خود را در ستون d نگه دارد، زیرا

3. ... ♖d2 4.♔f5! ♖d5+ 5.♔f6

یا

3. ... ♖d1 4.♕a3+ ♔d7 5.♕h3+! ♔c7 6.♕g3+ ♖d6 7.♕e5 ♔d7 8.♕g7+

و به دنبال آن 9.♔e5 به شاه سفید امکان نفوذ می‌دهند.

4.♔d4 ♖d5+

5.♔c4 ♖b5

6.♕f7 ♖c5+

6. ... ♖b6 7.♕e8! یا 6. ... ♖d5 7.♔b4

به برد می‌رسند.

7.♔b4 ♖d5

8.♔a4 ♖b5

9.♕g7

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود زیرا اکنون سیاه نمی‌تواند از مانور ♕b7-c8 جلوگیری کند.

9. ... ♖d5

10.♕b7 ♖b5

درصورت

10. ... ♖d1 11.♕b4+ ♔c7 12.♕f4+ ♔b6 (12. ... ♔b7 13.♕f7+ ♔c8 14.♔a5) 13.♕e3+ ♔c7 14.♕g3+ ♔d8 15.♔a5

سفید به سادگی می‌برد.

11.♕c8 ♔d5

اگر

11. ... ♖d5 12.♕d8+ ♔c5 13.♕c7 ♖d1 (13. ... ♖d3 14.♕a5+ ♔c4 15.♕a6+) 14.♕a5+ ♔c4 15.♕b4+

می‌برد.

12.♕d7+ ♔c5

13.♕d8!

بار دیگر سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد.

13. ... ♔c4

در صورت

13. ... ♖b4+ 14.♔a5 ♖b5+ 15.♔a6 ♖b4 16.♕d3!

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۷۸ دیدیم سفید به پیروزی می‌رسد.

14.♕d6 ♖c5

اگر اکنون حرکت با سیاه بود، مجبور به دادن پیاده می‌شد، اما ایجاد این وضعیت برای سفید آسان نیست.

15.♕e6+ ♔d3

در صورت

15. ... ♔c3 16.♕e3+ ♔c4 17.♕e4+ ♔c3 18.♕b4+

می‌برد و 15. ... ♔d4 16.♕g4+ به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شود.

16.♕h3+ ♔d4

یا 16. ... ♔c4.

اگر شاه به عرض دوم برود آنگاه 17.♔b4 می‌برد.

17.♕g4+ ♔d3

ادامهٔ 17. ... ♔d5 18.♕d7+ هم شاه را به ستون e می‌کشد که با 19.♔b4 سفید به برد می‌رسد، یا پس از 18. ... ♔c4 19.♕d6! سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد، در صورت 17.... ♔e5 18.♕d7 هم سفید می‌برد.

18.♕d1+ ♔c3

بار دیگر هم 18. ... ♔c4 19.♕d6 یا 18.... ♔e4 19.♕d7 به برد سفید می‌انجامند.

19.♕c1+ ♔d4

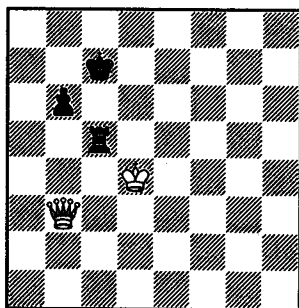
20.♕d2+

سیاه می‌تواند یکی از دو ادامهٔ 20. ... ♔c4 21.♕d6 یا 21.♕d7 (e5) 20. ... ♔e4 را انتخاب کند که هر دو به برد سادهٔ سفید منتهی می‌شوند.

پوزیسیون‌های جالبتری در مورد پیادهٔ فیل وجود دارد که در محدودهٔ این کتاب نمی‌توان به طرح آن‌ها پرداخت و باید در کتاب‌های تخصصی‌تر آخر بازی مورد مطالعه قرار گیرند.

بیشترین شانس مساوی سیاه با بودن پیاده در ستون اسب ایجاد می‌شود. اگر سوارهایش به نحو مطلوبی مستقر شده باشند محل قرار گرفتن پیاده مهم نیست. نمودار ۸۳ را به عنوان نمونه‌ای از این دست بررسی می‌کنیم.

(۸۳)



ب.گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۴

1.♕f7+ ♔b8

سیاه نباید اجازه دهد تا وزیر سفید a7 را اشغال کند پس از 1. ... ♔c8، یا حتی پس از

1. ... ♔c6 2.♕a7 ♖a5 3.♕b8

بر اساس آخرین تحلیل‌ها سیاه نمی‌تواند پوزیسیون را حفظ کند.

2.♕e6 ♔b7

3.♕d7+ ♔b8

4.♔e4 ♔a8

5.♕a4+ ♔b7

6.♔d4 ♖c7!

شاه سفید امکان می‌یابد تا از عرض پنجم عبور کند که در اینجا اهمیت ندارد. باز هم آخرین تحقیق پس از

6. ...♔b8 7.♕a6 ♔c7 8.♕a7+ ♔c6 9.♕b8

یا

6. ...♖a5 7.♕d7+ ♔b8 8.♕c6 ♔a7 9.♕c7+ ♔a6 10.♕b8

حکم به پیروزی سفید می‌دهد.

7.♔d5 ♖c5+
8.♔d6 ♖c7
9.♕b5 ♖c5
10.♕d7+ ♔b8
11.♕g4 ♖c7

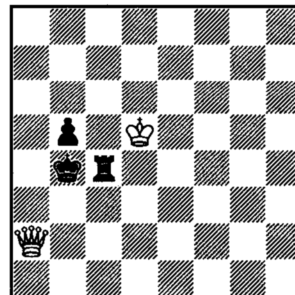
سیاه نباید اجازهٔ ♔d7-d8 ، به سفید بدهد.

12.♕e2 ♔b7

سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را بیش از این تقویت کند، بنابراین سیاه مساوی می‌کند.

حتی هنگامی‌که پیادهٔ ستون اسب جلوتر رفته باشد، همان گونه که در پوزیسیون پایهٔ زیر مشاهده می‌شود سیاه معمولاً مساوی می‌کند:

(۸۴)
حرکت سیاه



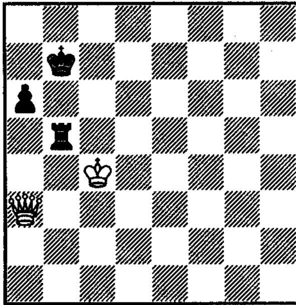
پس از

1. ...♖c5+ 2.♔d6 ♖c8! 3.♔d7 ♖c4 4.♔d8 ♖c5 5.♕b2+ ♔a4! 6.♔d7 ♖c4

شاه سفید نمی‌تواند از ستون c عبور کند زیرا دور کردن رخ از ستون غیرممکن است.

حالا پوزیسیون پیادهٔ رخ را بررسی می‌کنیم و در این حالت می‌پردازیم به پوزیسیون نمودار ۸۵ که در آن پیاده در عرض ششم قرار دارد.

(۸۵)



ب.گورتسکی ـ کورنیتز

این پوزیسیون مساوی است مگر آنکه شاه سفید بتواند از ستون b عبور کند یا به c8 برسد. همچنین شاه سیاه باید در خانه‌های کنج باقی بماند. بازی ممکن است چنین جریان یابد:

1.♕e7+ ♔b8
2.♕e8+ ♔b7
3.♕d8 ♔a7
4.♕c8

سفید به موفقیتهای اندکی دست یافته و اکنون سیاه ناچار است اجازه دهد تا شاه سفید از عرض پنجم عبور کند. اما، اهمیت چندانی ندارد.

4. ...♖b7!

اما ادامهٔ

4. ...♔b6? 5.♕b8+ ♔c6 (5. ...♔a5 6.♕d8+ ♔a4 7.♕d2) 6.♕a7 ♖b6 7.♔d4 ♔b5 8.♕d7+ ♔b4 9.♕c7

♖h6 10.♕e7+ ♔a4 11.♕e8+ ♔a5 12.♔c5

که سفید می‌برد خوب نیست.

5.♕c5+

پس از 5.♔c5

5. ...♖b5+ 6.♔c6 ♖b6+ 7.♔c7 ♖b5

راه به جایی نمی‌برد، زیرا شاه سفید اکنون به c4 بازگردانده می‌شود.

5. ...♔b8

6.♕d6+ ♔a7

7.♕d4+ ♔a8

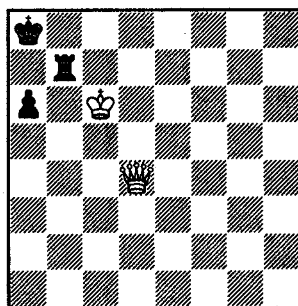
8.♔c5 ♖b5+

8. ...♔a7 9.♔c6+ ♔a8

به همان پوزیسیون می‌رسد.

9.♔c6 ♖b7

(۸۶)



پوزیسیون پایه در این نوع آخر بازی. سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد.

10.♕d8+

سفید در اینجا می‌توانست با **10.♕f4** دام زیرکانه‌ای پهن کند. اگر سیاه با بی‌دقتی **10...♖b5?** پاسخ می‌داد پس از **11.♔c7! ♔a7** (در صورت

11. ...♖b7+ 12.♔c8 ♖b5 13.♕c7

سفید به پیروزی می‌رسد)

12.♕d6 ♖b8 13.♕c5+ ♔a8 14.♕c6+ ♔a7 15.♕d6! ♖b7+! 16.♔c8 ♖b5 17.♕d7+ ♔a8 18.♕c7

به زودی رخ از دست می‌رود. اما سیاه با حرکت سادهٔ **10. ...♔a7!** جلوی برد سفید را می‌گرفت.

10. ...♖b8

ادامهٔ

10. ...♔a7 11.♕c8 ♖b6+ 12.♔c7 ♖b5!

هم قابل بازی است.

11.♕d5

ادامهٔ

11.♕a5 ♔a7 12.♕c7+ ♔a8 13.♕f4 ♖b7!

هم به پوزیسیون مورد نظر می‌رسد.

11. ...♖b7!

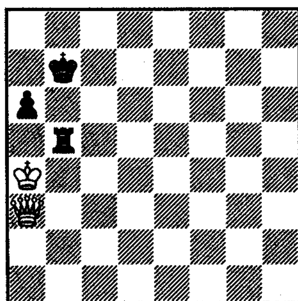
البته 11. ...♔a7? 12.♔c7 خوب نیست.

اکنون در پوزیسیون اصلی سیاه می‌تواند مرتباً با کیش شاه سفید را از c8 دور کند و سفید راهی برای تقویت پوزیسیون خود ندارد. بازی مساوی است.

از تجزیه و تحلیل بالا معلوم می‌شود که چرا سفید با وجود شاهش در ستون a به پیروزی می‌رسد.

به عنوان مثال در نمودار ۸۷، سفید بدین‌گونه می‌برد:

(۸۷)



1.♕e7+ ♔b8 2.♕d7 ♔a8 3.♕c7

♖b1

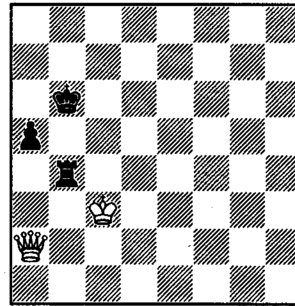
3. ... ♖b7 4.♕d8+ ♔a7 5.♕d4+

و سپس ♔a5 می‌برد.

4.♕d8+ ♔a7 5.♕d4+ ♔a8 6.♔a5

به پیروزی می‌رسد.

(۸۸)



با بودن پیادهٔ سیاه در a4 یا a5 هم برد میسر است. به عنوان مثال، در نمودار ۸۸، بازی ممکن است چنین جریان یابد:

1.♕d5 ♔a6 2.♕c6+ ♔a7

2. ... ♖b6 3.♕a8+ ♔b5 4.♔b3

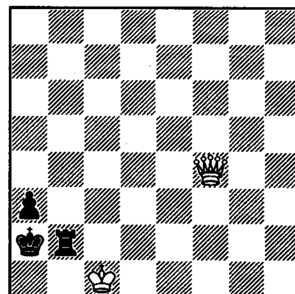
3.♔d3! ♖b6

سیاه در وضعیت اکراهی است و باید اجازه دهد تا شاه سفید از عرض چهارم عبور کند. در صورت 3....a4، ساده‌ترین راه برد ♔c3 .4 است.

4.♕c7+ ♔a6 5.♕c8+ ♔a7 6.♔c4 ♖b7 7.♕d8 ♔a6 8.♔c5 ♖b5+ 9.♔c6

می‌برد.

(۸۹)



اما اگر پیاده سیاه به عرض سوّم برسد و شاه‌اش جلوی پیاده باشد، موّفق به مساوی می‌شود.

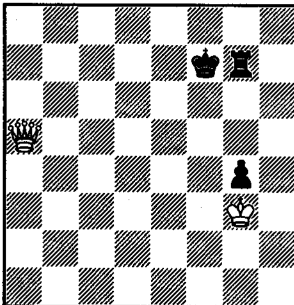
به عنوان مثال در نمودار ۸۹، سفید موّفقیتی کسب نمی‌کند، بازی ممکن است بدین گونه پیش برود:

1.♕f3 ♖b4 2.♕d5+ ♔a1 3.♕a5 ♖b1+ 4.♔c2 ♖b2+ 5.♔c3 ♔a2 6.♕a4 ♖b1

و سیاه مساوی می‌کند.

سرانجام، به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که در آن‌ها رخ سیاه از پشت از پیاده حمایت می‌کند. در این حالت همه چیز به میزان پیشروی پیاده بستگی پیدا می‌کند. به طور کلّی، سفید در مقابل پیاده تا عرض پنجم به پیروزی می‌رسد، در حالی که با وجود پیادهٔ عرض چهارم، آرایش مهره‌ها تعیین کننده است. اگر پیاده به عرض سوّم برسد، معمولاً سیاه موّفق به مساوی می‌شود. فقط در حالت‌های استثنایی مانند نمودار ۹۰، سفید می‌تواند به پیروزی برسد.

(۹۰)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

پیاده توسط شاه سفید بلوکه شده ولی در نگاه اول مشکل به نظر می‌رسد که سفید بتواند پوزیسیونش را تقویت کند. او با این بازی دقیق به پیروزی دست می‌یابد:

1.♕f5+

طراحان راه حلّ خود را با ♔f6 1.♕d5+

2.♔c6+ شروع کردند و پس از واریاسیون‌های بغرنج راه برد را نشان دادند. آن‌ها آشکارا نمی‌خواستند که شاه سیاه به g8 برود، اما ترس مورد ندارد و حرکت متن کوتاهترین راه برد است.

1. ...♔e7

در صورت 1. ...♔g8 2.♕f6 ♔h7 3.♕f8 سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و پس از

3. ...♖g6 4.♕f7+ ♖g7 5.♕e8! ♖g6 6.♔h4 g3 7.♔h5

می‌بازد، تهدیدهای ماتی لااقل به گرفتن پیادهٔ سیاه می‌انجامد.

همچنین 1. ...♔e8 در مقابل

2.♕f6 ♖g8 3.♔h2! g3+ 4.♔g2

که پیاده مجدداً از دست می‌رود، بازنده است.

2.♕f2

با این تمپ‌گیری هوشیارانه، سفید موفق به عقب راندن مهره‌های سیاه می‌شود. 2.♕f1 هم امکان‌پذیر است، اما 2.♕f4 ♖g6! خوب نیست زیرا سفید خود در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

2. ...♖g6

سفید پس از

2. ...♖g5 3.♕e3+ ♔f6 4.♕f4+ ♔g6 5.♔h4

یا

2. ...♔e6 3.♕f8 ♖g6 4.♔h4! g3 5.♔h5

هم به آسانی می‌برد. در صورت

2. ...♖g8 3.♕c5+ ♔f6 4.♕d6+ ♔f7 5.♕d5+ ♔f8 6.♕e6

وارد ادامهٔ اصلی می‌شویم.

3.♕f4! ♖g7

قبلاً دیدیم که

3. ...♔e6 4.♕f8 و

3. ...♖g8 4.♕e5+

یک حرکت راه حل را کوتاهتر می‌کنند.

4.♕f5! ♖g8

5.♕e5+ ♔f7

6.♕d5+ ♔f8

7.♕e6!

سیاه مجدداً در وضعیت اکراهی است و باید رخ‌اش را در خانه‌های g8 و g7 حرکت دهد. اکنون سفید با دوبار استفاده از همان مانور تمپ‌گیر به پیروزی می‌رسد.

7. ...♖g7

8.♔h2

سفید همان گونه که در تفسیر حرکت اول دیدیم، با

8.♕f6+ ♔g8 9.♕f5 ♔h8 10.♕f8+ ♔h7 11.♕e8!

هم به پیروزی می‌رسد.

8. ...g3+

9.♔g2 ♖g8

دام 9. ...♖f7 در مقابل 10.♕c8+ و به دنبال آن 11.♔×g3 بازنده است، اما

10.♔×g3? ♖g7+ 11.♔h4 ♖h7+ 12.♔g5 ♖g7+ 13.♔h6 ♖h7+!

و 14.♔×h7 به پات می‌انجامد.

10.♕f6+ ♔e8

11.♔h1! g2+

12.♔g1

سفید می‌برد.

سیاه ناگزیر است با 12. ...♖f8 از پیاده صرف نظر کند. با این مثال بررسی‌مان از آخربازی وزیر در

مقابل رخ و پیاده را به پایان می‌بریم.

ما فقط بخش کوچکی از پوزیسیون‌های ممکن را بررسی کرده‌ایم و هیچ تحلیلی درمورد هدایت آخر بازی‌های بیشتر از یک پیاده نداشته‌ایم. اما احساس می‌کنیم که به اندازهٔ کافی پوزیسیون پایه در اختیار خواننده قرار گرفته تا از عهدهٔ هدایت این نوع آخر بازی برآید.

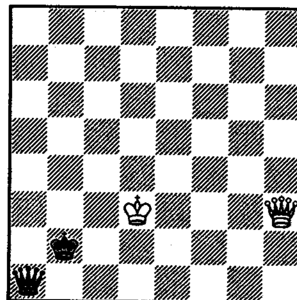
وزیر در مقابل وزیر (و پیاده‌ها)

آخر بازی‌های وزیر و پیاده برای هر دو طرف، دشوارترین آخر بازی‌های شطرنج محسوب می‌شوند. حتی در روشنترین نمونه‌های آخر بازی وزیر و پیادهٔ عرض هفتم، علیه وزیر تنها، به هیچ وجه فرموله کردن اصول کلّی آسان نیست. در صفحات بعد امیدواریم تصویری جامع از آخر بازی‌های وزیر به خواننده عرضه کنیم که با دستاوردهای تئوری امروزین همخوان باشد.

الف: وزیر در مقابل وزیر

ممکن است طرح این آخر بازی اندکی مضحک به نظر برسد، زیرا در ظاهر بُردی وجود ندارد مگر اینکه بتوان بلافاصله وزیر حریف را گرفت. اما، در واقع در پوزیسیون‌های معیّن که باید دقیقاً به خاطر سپرد، می‌توان به پیروزی دست یافت.

(۹۱)



این یک مثال تیپیک از یک حملهٔ موفقیت‌آمیز ماتی است که سفید بدین گونه به انجام می‌رساند:

1.♕g2+

سفید نمی‌تواند با

1.♕h8+? ♔b1 2.♕h1+ ♔a2
3.♕d5+ ♔b1!

به پیروزی برسد زیرا وزیر سفید دیگر نمی‌تواند به شاه سیاه نزدیکتر شود. همچنین ?+1.♕h2 در مقابل

1. ...♔a3! 2.♕d6+ ♔a2 3.♕e6+ ♔b1! 4.♕e1+ ♔a2

ناکام می‌ماند. در چنین پوزیسیون‌هایی سفید همواره باید توانایی کیش دادن در ستونهای a و b را داشته باشد تا از چسبیدن شاه سیاه به خانه‌های a2 و b1 جلوگیری کند.

1. ...♔a3
2.♕a8+! ♔b2
3.♕b7+ ♔c1

ما اکنون به علّت کیش دادن در ستون b پی می‌بریم. شاه سیاه نمی‌تواند به a2 برود زیرا !4.♔c2 به برد فوری سفید می‌انجامد. اما حرکت متن هم ناموفق از کار در می‌آید.

4.♕c6+ ♔b2
5.♕b5+ ♔a3
6.♕a5+ ♔b2
7.♕b4+ ♔a2

این حرکت اجباری است زیرا پس از

7. ...♔c1 8.♕d2+ ♔b1 9.♕c2

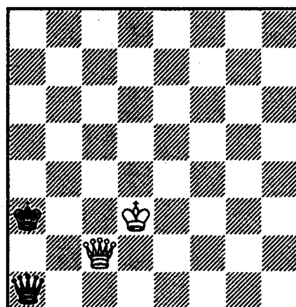
سیاه مات می‌شود.

8.♔c2!

مات اجباری است.

اگر وزیر سفید به اندازهٔ کافی نزدیک باشد، حتی اگر شاه سیاه خانهٔ a2 را هم اشغال کند گهگاه می توان به پیروزی رسید. به عنوان مثال، نمودار ۹۲:

(۹۲)

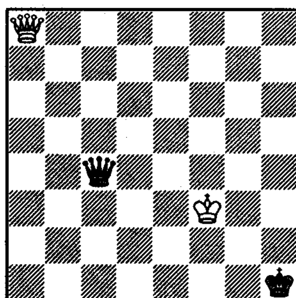


پس از 1.♕c5+ ♔a2 2.♕c4+! 2.♕a5+? ♔b1! مساوی می‌شود. 2. ... ♔a3، در صورت 2. ... ♔b1 3.♕c2 مات است. 3.♕a6+ و الی آخر همان‌گونه که قبلاً ملاحظه شد، سفید به پیروزی می‌رسد.

اما اگر در نمودار ۹۱، شاه سفید در خانهٔ مناسبتر d2 قرار داشت، تقریباً همیشه بدون در نظر گرفتن محل استقرار وزیرش به پیروزی می‌رسید.

یکی دو پوزیسیون دیگر وجود دارد که سفید در آن‌ها به پیروزی می‌رسد. به عنوان نمونه، گاه‌گاهی می‌توان وزیر را پس از یک رشته کیش گرفت، یا یک حملهٔ غیرمعمول مات امکان‌پذیر است. یکی از حیرت‌انگیزترین مثالها بررسی کانتروویچ است:

(۹۳)



گرچه حرکت با سیاه است ولی او نمی‌تواند از شکست پرهیز کند. سفید تهدید ♔f2(g3)+ و به دنبال آن مات را دارد. 1. ... ♕h4 2.♕a1+ به مات منتهی می‌شود، همچنین است.

1. ... ♔g1 2.♕a7+ ♔h1 3.♕h7+ ♔g1 4.♕g7+

یا

1. ... ♕f1+ 2.♔g3+ ♔g1 3.♕a7+ ♔h1 4.♕h7+

چه وزیری!

ب : وزیر در مقابل وزیر و پیاده

نه فقط اداره این آخر بازی دشوار است بلکه تجزیه و تحلیل آن نیز دقت بیشتری طلب می‌کند. معمولاً در این پوزیسیون‌ها هر دو شاه هدف کیش وزیر حریف قرار می‌گیرند و در عمل بررسی کامل تمامی واریاسیون‌ها را ناممکن می‌سازند. بنابراین با بررسی یکی دو مثال مشخص به اصول کلّی راهنما در این گونه آخر بازی بسنده می‌کنیم.

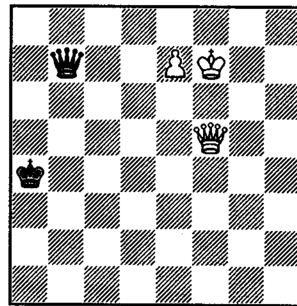
با بودن ممکنه‌های فراوان، فقط به پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که شامل یک پیاده در عرض هفتم باشند. به رغم این محدودسازی، موقعیت‌های بغرنج دیگری ناگفته می‌مانند که نمی‌توانیم آن‌ها را در این مجلد بررسی کنیم.

مدت‌ها گمان می‌رفت که این نوع آخر بازی معمولاً به تساوی می‌انجامد زیرا دارندهٔ پیاده به ندرت موفق به ارتقاء آن می‌شد. فقط به پیادهٔ وزیر شانس‌های برد داده می‌شد. امّا این اواخر، همان گونه که تعداد زیادی از بررسی‌های دقیق نشان داده‌اند، همهٔ پوزیسیون‌های شامل پیادهٔ عرض هفتم، شانس‌های خوبی برای برد عرضه می‌کنند. پیادهٔ رخ یک استثناء است اگر چه حتی در این مورد هم شانس‌های اندکی

شناسایی شده‌اند.

به منظور ارائهٔ ایده به خواننده در مورد مشکلاتی که مدافع و مهاجم در چنین پوزیسیون‌هایی با آن مواجه‌اند، به طرح نیمه‌گستردهٔ یکی دو مثال می‌پردازیم. به این طریق می‌توانیم به چند روش برد مجهز شویم که عموماً در پوزیسیون‌های همسان به کار می‌روند.

(۹۴)
حرکت سیاه



این پوزیسیون در بازی آلخین - اشتولتز (۱۹۴۲) ایجاد شد و شایستگی آن را دارد که به عنوان یک مثال مناسب از وضعیتی که مهاجم دارای یک پیادهٔ مرکزی است بررسی شود. چنین پیاده‌ای عمدتاً به دلیل آنکه شاه سفید می‌تواند در دو طرف آن پناه بگیرد، شانس‌های برد خوبی ارائه می‌کند.

سفید در صورت حرکت، بلافاصله با

1.♕c2+ ♔a3(a5) 2.♕c3+

و به دنبال آن 3.♔f8 به پیروزی می‌رسد، پس ببینیم که سیاه در صورت حرکت، چگونه در چنین پوزیسیونی دفاع می‌کند. او گزینه‌های زیادی ندارد یعنی آنکه ما می‌توانیم به بررسی این پوزیسیون تا بردی روشن ادامه دهیم.

الف:

1. ...♕b3+

1....♕a7 2.♔f8 بلافاصله می‌بازد و 1....♔a3 و 1....♕c7 را در واریاسیون‌های ب و ج بررسی می‌کنیم.

2.♔f8

ساده‌ترین حرکت، گرچه سفید با

2.♕e6 ♕f3+ 3.♕f6 ♕h5+
(3. ...♕d5+ 4.♔g7 ♕g2+ 5.♔f8)
4.♔g7 ♕g4+ 5.♔f8 ♕b4
6.♕a6+ ♔b3 7.♕e6+

و سپس 8.♔g8 هم به پیروزی می‌رسد.

2. ...♕b4

پس از 2. ...♕a3 3.♕d7+ سفید وزیرها را تعویض می‌کند.

3.♕e5

باید توجه داشته باشیم که حرکت‌های آرامی که به خوبی محاسبه شده باشند، اغلب از کیشهایی که ظاهراً اجباری‌ترند ثمربخش‌ترند. این حرکت سیاه را در وضعی اکراهی قرار می‌دهد.

3. ...♔b3

3. ...♕a3 4.♔g7 می‌برد و در صورت 3....♔a3 4.♕a1+ تعویض وزیرها اجباری می‌شود.

4.♕e6+

می‌برد. پس از 5.♔g8، پیاده وزیر می‌شود.

ب:

1. ...♔a3

به این طریق سیاه بدون از دست دادن زمان، وزیر سفید را از اشغال خانه‌های مهم مرکزی d4 یا e4 باز می‌دارد.

2.♕f4!

بدیهی است که روشهای برد دیگری وجود دارند اما حرکت متن ساده‌ترین است. اینک سفید تهدید 3.♔f8 را دارد، بنابراین سیاه باید وزیرش را حرکت دهد.

2. ...♕a7

هم 2. ...♕b3+ و هم 2. ...♕d7 در مقابل

3.♔f8 بازنده می‌شوند و در صورت 2...♕d5+ ادامهٔ

3.♔g7 ♕g2+ (یا 3. ...♕d7 یا
3...♕b7) 4.♔f8

می‌برد.

3.♔e6 ♕a8

تنها حرکت، زیرا 3. ...♕b6 (a6)+ امکان 4.♕d6+ را می‌دهد.

4.♕d6+ ♔b2

اگر

4. ...♔a4, 5♕d7+ یا 4. ...♔a2 (b3)
5.♕d5+

5.♕e5+ ♔c2(c1)

بار دیگر 5. ...♔a2(b3) اجازهٔ 6.♕d5+ را به سفید می‌دهد و 5. ...♔b1 در مقابل 6.♕b5+ و سپس 7.e8=♕ درمی‌ماند.

6.♕c5+

می‌برد.

سفید یا وزیرها را در d5 تعویض می‌کند یا پس از 7.♕b5+ پیاده‌اش، وزیر می‌شود.

ج:

1. ...♕c7

2.♕e4+

سفید درصدد استقرار وزیرش در d4 است که در آن هنگام ♔f8 به‌بردفوری می‌رسد، بنابراین سیاه‌باید از این کار جلوگیری کند.

2. ...♔b3

تنها حرکت، پس از 2. ...♔a3، 3.♕d4 بلافاصله به برد می‌رسد، زیرا تهدید 4.♔f8 وجود دارد و 3. ...♕b7 در مقابل 4.♕a1+ ناکام می‌ماند. یا در صورت

2. ...♔a5 (b5) 3.♔f6 ♕b6(d6)+

4.♕e6!

و سیاه دیگر کیشی ندارد.

3.♕e3+

البته روشهای برد دیگر هم وجود دارد، اما حرکت متن ایدهٔ مهمی را بیان می‌کند که ارزش یادگیری بالایی دارد زیرا اغلب در این‌گونه آخر بازی‌ها ایجاد می‌شود.

3. ...♔c2

در صورت 3....♔a2 4.♔f6، یا 3....♔c4 4.♕c1+ سفید به برد می‌رسد. حرکت‌های شاه به وزیر سفید امکان می‌دهد تا با کیش به d4 برسد.

4.♔g6

شاه سفید سفر بازگشت به عرض اول را آغاز می‌کند و سیاه نمی‌تواند از آن جلوگیری کند، اما می‌تواند زیاد کیش دهد.

4. ...♕c6+

یا اینکه

4. ...♕d6+ 5.♔g5 ♕d5+ 6.♔h4!
♕c4+ (6. ...♕h1+ 7.♔g3) 7.♔g3
♕g8+ 8.♔f2 ♕f7+ 9.♔e1

همانند شاخهٔ اصلی است.

5.♔g5 ♕g2+

6.♔f4 ♕h2+

یا 6. ...♕f1+ 7.♔g3، و سیاه کیش دیگری ندارد.

7.♔f3 ♕h5+

ادامهٔ

7. ...♕h3(h1)+ 8.♔f2 ♕h2+
9.♔f1 ♕h1+ 10.♕g1!

همانند شاخهٔ اصلی بازی است.

8.♔g2 ♕g6+

پس از

8. ...♕g4+ 9.♔f1 ♕d1+ 10.♕e1!

یا

8. ...♛d5+ 9.♔f1 ♛h1+ 10.♛g1!

سیاه برای جلوگیری از تعویض وزیرها دیگر کیش ندارد. ادامهٔ

10....♛h5 11.♛f2+ ♔d3 12.♛g3+

هم نجاتش نمی‌داد و وزیر سفید سرانجام کنترل خانهٔ e8 را به دست می‌گیرد. این مانوری است که ما راجع به آن صحبت کرده‌ایم؛ شاه سفید به عرض اول عقب‌نشینی می‌کند در حالیکه شاه سیاه در عرض دوم است و این به مفهوم آن است که امکان کیش دادن سیاه به دلیل تهدید تعویض وزیر با کیش بینابینی محدود شده است. روشن است که همین روش هنگامی که شاه سیاه در ستون b باشد، در ستون a کارساز است، مثلاً (هنگامی که شاه سفید در a8، وزیر در a7، و شاه سیاه در b2 قرار دارد).

9.♔f1 ♛e8

کیش، اجازه تعویض وزیرها را می‌دهد.

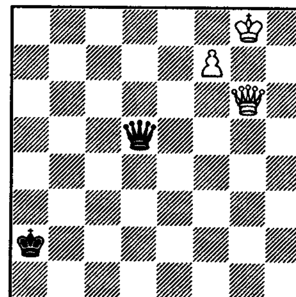
10.♔e1!

سفید می‌برد.

هیچ حرکت سیاه نمی‌تواند از 11.♛e6 و به دنبال آن 12.♛d6 و 13.♛d8 جلوگیری کند.

همان‌گونه که در مثال فوق دیدیم، یک پیادهٔ مرکزی شانس‌های برد بسیار خوبی به سفید می‌دهد اما سایر پیاده‌ها چه؟ نمودار ۹۵ مورد پیادهٔ فیل را بیان می‌کند.

(۹۵)



به منظور اجتناب از رشته واریاسیون‌های بغرنجی که از کیش‌های وزیر سیاه ناشی می‌شوند، پوزیسیون مناسبی را انتخاب کرده‌ایم. منظور، نشان دادن نحوهٔ تحقق پیروزی در چنین پوزیسیون‌هایی است.

1.♛g3!

طرح سفید ساده ولی مؤثر است و قبلاً پیش‌زمینهٔ آنرا مشاهده کرده‌ایم. او قصد دارد وزیرش را در f2 مستقر کند، بعد بر مبنای پوزیسیون شاه سیاه پیشروی کند. اگر شاه سیاه عرض سوم را اشغال کند، شاه سفید به g2 عزیمت می‌کند و اگر شاه سیاه به عرض اول برود سفید شاهش را به g1 می‌برد تا در f1 کیش دهد. در هر دو حالت سیاه کیش اضافی ندارد و نمی‌تواند جلوی وزیر شدن پیاده را بگیرد. دفاعی در مقابل این طرح وجود ندارد.

1. ...♔a1

پس از حرکت وزیر سیاه، هم سفید به همین طریق می‌برد.

2.♔g7

سفید باید قبل از آغاز طرح خود، تدارک ببیند. ادامهٔ فوری

2.♛g1+ ♔b2 3.♛f2+ ♔a3
4.♔g7

کارساز نیست، زیرا سیاه می‌تواند از پیشروی شاه سفید با

4. ...♛g5+ 5.♔h7 ♛h5+

جلوگیری کند.

2. ...♛d4+
3.♔h7 ♛e4+
4.♔h6 ♛c6+

پس از

4. ...♛e6+ 5.♔g7 ♛e7(d7)
6.♛g1+

و سپس 7.♛f2+ سفید همانند شاخهٔ اصلی به برد

می‌رسد.

5.♔g7 ♕b7(d7)

6.♕g1+ ♔b2

7.♕f2+ ♔a1

یا اینکه 8.♔h6 (b3,c3) ♔a3 ... .7 و شاه رهسپار g2 می‌شود.

8.♕f1+ ♔b2

9.♔h6

می‌برد،

بازی ممکن است این‌گونه پیش برود.

9. ...♕c6+ 10.♔g5 ♕d5+ 11.♔g4 ♕e4+ 12.♔g3 ♕g6+ 13.♔h2 ♕h6+ 14.♔g1 ♕f8

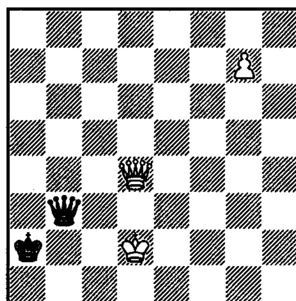
15.♕f6+ ♔a2 دیگر کیش مفیدی وجود ندارد! 16.♔f1! و سپس ♕e6-e8.

روش‌های برد دیگری برای پوزیسیون نمودار وجود دارند ولی آموزنده‌ترین آن‌ها، روش مذکور است.

تجزیه و تحلیل جامع نشان می‌دهد که سفید با پیادهٔ فیل از شانس‌های برد خوبی برخورداراست، اما در مقایسه با پیاده‌های مرکزی با مشکلات بیشتری روبه‌روست.

اکنون به بررسی پوزیسیون‌های شامل یک پیادهٔ اسب می‌پردازیم. امکانات دفاعی سیاه در اینجا بیشتراند اما با این وجود، سفید در اکثر حالت‌ها به پیروزی می‌رسد. نمونهٔ نمودار ۹۶، گویای امر است.

(۹۶)



بار دیگر، پوزیسیون مناسبی را انتخاب کرده‌ایم و مانور دور و دراز رسیدن شاه به d2 را حذف کرده‌ایم.

سفید در صورت حرکت بلافاصله با 1.♕f2 به پیروزی می‌رسد، بنابراین به بررسی بازی در صورت حرکت سیاه می‌پردازیم.

1. ...♕f7

در مقابل 1. ...♕e6

2.♕a7+ ♔b2 3.♕b8+ ♔a1 4.♕a8+

(در صورت 4.g8=♕، سیاه با 4. ...♕e3+! پات می‌کند) و سپس 5.g8=♕ بازنده است. همچنین 1. ...♕g8 از حرکت متن بهتر نیست پس از 2.♕g4، سیاه با 2. ...♕d5+ هم به شاخهٔ اصلی بازمی‌گردد. سفید می‌تواند 1. ...♕g8 را با 2.♕d7 هم پاسخ دهد و پیروز شود.

2.♕g4!

روشن‌ترین روش برد. اکنون سفید تهدید بردن شاهش به g1 را دارد. بنابراین سیاه باید راه نجات خود را در کیش جست و جو کند.

2. ...♕d5+

درصورت 2. ... ♕f2+ 3.♔d3 کیش سیاه تمام می‌شود و 2. ...♕g8 3.♔e1 به برد سفید می‌انجامد.

3.♔e1!

سفید به منظور فرار از کیش‌های متعدّد باید دقیق بازی کند. مثلاً، درصورت

3.♔e2 ♕b5+ 4.♔f2 ♕b6+ 5.♔g2 ♕c6+ 6.♔h2+ ♕h6

نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

سفید باید به گونه‌ای شاهش را به ستون g ببرد که سیاه کیش‌های قطری مؤثر نداشته باشد.

3. ...♕h1+

درصورت

3. ...♕e5+ 4.♕e2+ ؛

یا 3....♕a5+ 4.♔f1

یا 3....♕g8 4.♔f2

(با تهدید 5.♔g1) پس از

4. ...♕f7+ 5.♔g1 ♕a7+ 6.♔h1

سفید به پیروزی می‌رسد.

4.♔f2 ♕h2+

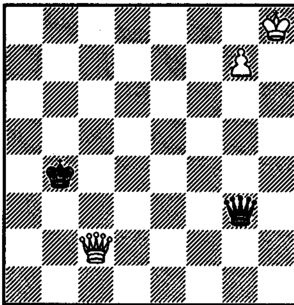
5.♕g2

می‌برد.

ما به بررسی پوزیسیون‌های پیادهٔ رخ که شانس‌های برد ناچیزی به سفید عرضه می‌کنند، نمی‌پردازیم. دلیل این کار روشن است : شاه سفید برای گریز از کیش مشکل دارد. مثال‌هایی که انتخاب کرده‌ایم نسبتاً کم تعداداند، اما با این وجود می‌توانیم به نتایج مهمّی برسیم. نخست مشاهده می‌شود که هر دو وزیر باید برای اشغال یک مرکز فرماندهی تلاش کنند تا از آنجا بتوانند سریعاً به هر قسمت از صفحه بروند. دوماً، پی می‌بریم که سفید به ندرت می‌تواند بی آنکه شاه خود را پوشش دهد، به پیشرفتی نایل آید. سوماً، به منظور آنکه کیش دادن بیشترین تأثیر را داشته باشد سیاه باید شاهش را تا حد ممکن از پیاده دور نگه دارد. به همین دلیل، معمولاً حاشیهٔ صفحه یا کنجها برای استقرار شاه بهتر است. برای آشنایی بیشتر با امکانات تدافعی و تهاجمی، خواننده باید شخصاً پوزیسیون‌های مشابه این آخر بازی را بررسی کند.

قبل از خاتمهٔ این بخش، به یک ایدهٔ دیگر اشاره می‌کنیم که ممکن است در آخر بازی‌های وزیر با پیادهٔ اسب ایجاد شود.

(۹۷)
حرکت سیاه



سیاه همان‌گونه که مدتها قبل توسط لولی به اثبات رسید می‌تواند تساوی را تحمیل کند.

او **1. ...♕h4+ 2.♕h7** بازی می‌کند. یا

2.♔g8 ♕d8+ 3.♔f7 ♕d7+ 4.♔f6 ♕d4+! 5.♔g6 ♕g4+

و الی آخر.

2. ...♕d8+! 3.g8=♕ (3.♕g8 ♕h4+) 3. ...♕f6+ 4.♕gg7 ♕d8+ 5.♕hg8 ♕h4+ 6.♕7h7 ♕f6+

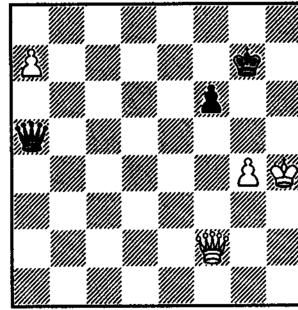
که با وجود دو وزیر، سفید نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد.

اگر سفید بیش از یک پیاده داشته باشد، برد معمولاً آسان است، با این فرض به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که هر دو طرف پیاده داشته باشند.

ج : وزیر و پیاده(ها) درمقابل وزیر و پیاده(ها)

در اینجا بار دیگر به انبوهی از پوزیسیون برمی‌خوریم که به سختی می‌توان آنها را طبقه‌بندی کرد. به علاوه، همانند بازی عملی هر دو طرف معمولاً چند پیاده در صفحه دارند و این پوزیسیون‌ها عمدتاً در بخش آخر بازی‌های عملی قرار می‌گیرند. بنابراین بررسی خود را به تجزیه و تحلیل پوزیسیونی جالب با دو پیاده درمقابل یکی محدود می‌کنیم.

(۹۸)



ه فریدمان ـ گیلگ ۱۹۳۶

سفید یک پیادهٔ روندهٔ نیرومند دارد که وزیر سیاه از آن مراقبت می‌کند. حضور پیاده‌ها در جناح شاه پوشش بهتری در برابر کیش به هر دو شاه می‌دهد، ولی سفید با ادامهٔ دقیق زیر به پیروزی می‌رسد :

1.♕e3!

تهدید 2.♕e7+ ♔g6 3.♕e8+ و در ادامه 4.a8=♕ است و همزمان سفید در تدارک عقب‌نشینی شاهش به خانهٔ امن g3 است.

1. ...♕a2

یک دفاع صوری. از تهدید سفید جلوگیری می‌شود چون در انتها وزیر سیاه در h2 مات می‌کند. درصورت 1. ... ♔f8، سفید با 2.♕h6+ پیاده را با کیش می‌گیرد، و 1. ... ♔f7 اجازهٔ 2.♕b3+ را می‌دهد که پیاده به سرعت وزیر خواهد شد. اما، پس از **1. ... ♕a4** (که e8 را کنترل می‌کند) کار سفید چندان ساده نیست، هر دو ادامهٔ 2.♕e7+ ♔g6 3.♕b7 ♕a2 یا 2.♕b6 ♕e4! به سیاه بازی متقابل خوبی می‌دهند. سفید بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد :

2.♔h5! ♔f7 (2....♕a5+ 3.g5)

3.♕d3! ♔e7

اگر

3. ...♕a5+ 4.♕f5 ♕d2 5.♕h7+

♔e6 6.♕g8+ و 7.a8=♕

4.♕h7+ ♔d6 5.♕b7 ♕a5+ 6.♔g6
♕g5+ 7.♔f7

2.♔g3 ♔f7

این حرکت از 3.♕e7+ و در ادامه 4.♕e8+ جلوگیری می‌کند.

3.♕d3!

یک گزینهٔ دیگر :

3♕e4! ♕a3+ 4.♔h4 ♕b2

است. اگر:

4....♕a2 5.♕h7+ ♔f8 6.a8=♕+!

یا

4. ...♕d6 5.♕h7+ ♔e6 6.♕c2
و 5.♕c4+ ♔g6 (5. ...♔g7 6.♕c7+ 7.a8=♕) 6.♕d3+

و به دنبال آن **7.a8=♕** به برد می‌رسد.

3. ...♔g7

4.♕d7+ ♔h6

ظاهراً سیاه دست به دفاع موفقیت‌آمیزی زده است.

5.g5+! ♔×g5

اگر

5....fg 6.♕c6+ یا 5....♔g6 6.♕e8+,
و به دنبال هر دو ادامه: 7.a8=♕.

6.♕g7+ ♔f5

6. ...♔h5 7.♕h8+

7.♕g4+

سفید به پیروزی می‌رسد.

پس از 7. ... ♔e5 8.♕f4+، سفید با کیش در f3 یا e4 پیاده را ارتقاء می‌دهد.

همان گونه که پیشتر گفته شد، در بخش آخر بازی‌های عملی، سایر آخر بازی‌هایی را که هر دو طرف در آن دارای پیاده هستند بررسی خواهیم کرد.

وزیر درمقابل سایر سوارها

تا اینجا آخر بازی‌های وزیر درمقابل رخ، پیاده، و رخ و پیاده بررسی شده‌اند. به طور کلّی یک وزیر و سوار سبک نمی‌تواند درمقابل یک وزیر منفرد به پیروزی برسد، اگرچه استثناءهایی وجود دارد. همچنین آخر بازی وزیر درمقابل رخ و سوار سبک معمولاً مساوی است. از سوی دیگر، وزیر به سادگی درمقابل یک سوار سبک به پیروزی می‌رسد، اما درمقابل یک سوار سبک و یک پیادهٔ پیش رفتهٔ دور گهگاه بازی مساوی می‌شود.

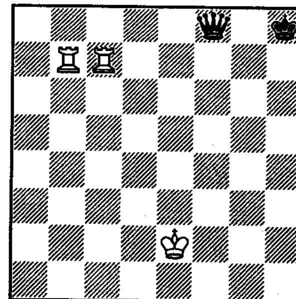
اما با دو رخ، یا دو فیل، یا دو اسب، یا فیل و اسب درمقابل یک وزیر، نتیجه به آرایش سوارها بستگی پیدا می‌کند. این چهار ممکنه را به نوبت بررسی می‌کنیم.

الف : وزیر درمقابل دو رخ

این آخر بازی معمولاً مساوی است، بنابراین ما فقط یک پوزیسیون استثنائی را که در آن دو رخ به دلیل استقرار نامطلوب شاه سیاه، سفید را به پیروزی می‌رسانند بررسی می‌کنیم.

هر دو مهرهٔ سیاه بد استقرار یافته‌اند، شاه در شبکهٔ ماتی است و وزیر به دلیل جلوگیری از مات، آزاد نیست. با این وصف، سفید برای کسب پیروزی باید به سختی تلاش کند.

(۹۹)



ه. رینک ۱۹۱۶

1.♖h7+ ♔g8
2.♖h–e7!

اولین حرکت سفید g8 را از وزیر سیاه گرفت، همچنین مانع گریختن وزیر سیاه شد (1.♖f7? ♕d6!). او باید مرتباً مراقب تهدید کیش دائم سیاه باشد. حرکت‌های بعدی رخ در این راستا صورت می‌گیرد.

2. ...♔h8

اگر وزیر در عرض حرکت کند در برابر
3.♖g7+ ♔h8 4.♖h7+ ♔g8 5♖bg7+ ♔f8 6.♖h8+
از دست می‌رود.

3.♖bc7!

چرا این خانه ؟ ایدهٔ آن، پاسخگویی به ♕g8 ... .3 با !4.♔f1 است که خانهٔ c4 در اختیار وزیر سیاه قرار نمی‌گیرد و
4. ...♕f8+ 5.♖f7 ♕g8 6.♔f2!
به وضعیت اکراهی منتهی می‌شود که سیاه وزیرش را ازدست می‌دهد یا مات می‌شود. بنابراین سیاه باید با حرکت‌های انتظاری به بازی ادامه دهد.

3. ...♔g8
4.♖a7

4.♖cd7 هم مانند شاخهٔ اصلی به برد می‌رسد. اما 4.♔e1 ♔h8 5.♖f7 به دلیل ♕b4+ ... .5 به جایی نمی‌رسد، درحالی که 4.♖b7 ♔h8 به پوزیسیون پس از حرکت دوم سیاه تبدیل می‌شود.

4. ...♔h8
5.♖f7 ♕e8+

درصورت ♕g8 ... .5 هر حرکت شاه در ستون f

به برد می‌رسد.

6.♔f2!

اما

6.♔f1? ♕b5+ یا 6.♔f3? ♕c6+

خوب نیستند. باید توجه داشت که با 4.♖cd7 هم این هر دو حرکت شاه امکان‌پذیر بود.

6. ...♔g8

7.♖g7+ ♔f8

در غیر این صورت همان‌گونه که دیدیم وزیر ازدست می‌رود.

8.♖h7! ♔g8

سیاه کیش ندارد و وزیرش نمی‌تواند همزمان از مات در a8 و h8 جلوگیری کند.

9.♖ag7+ ♔f8

10.♖h8+

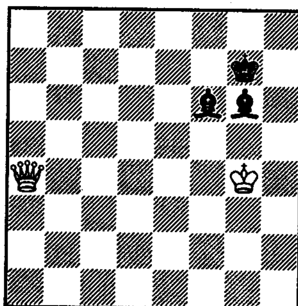
وزیر می‌گیرد.

ممکن است حتی وزیر در مقابل دو رخ به پیروزی برسد، اما این فقط درصورتی ممکن می‌شود که پوزیسیون بازنده باشد، مثلاً یک رخ از ناحیهٔ رخ دیگر یا شاه حمایت نشود. همچنین اگر یکی از طرفین دارای یک سوار سبک باشد، معمولاً برد تضمین می‌شود. حتی آخر بازی وزیر درمقابل رخ و دو سوار سبک، برای طرفی که وزیر دارد بدتر است اگرچه معمولاً مساوی می‌شود.

ب : وزیر درمقابل دو فیل

در آخر بازی وزیر درمقابل سوارهای سبک، نتیجه معمولاً به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. چهار سوار سبک معمولاً می‌برد. سه سوار سبک حاصلی بیش از مساوی ندارد و دو سوار سبک ممکن است به شکست بیانجامد. با بررسی نمودار ۱۰۰ آغاز می‌کنیم که دو فیل موفق به دفاع از خود می‌شوند.

(۱۰۰)



گ. لولی ۱۷۶۳

این نمای درستی است که باید هدف سیاه رسیدن به آن باشد. هر دو فیل به بهترین وجه نزدیک به هم قرار گرفته‌اند و از پیشروی شاه حریف جلوگیری می‌کنند. شاه هم به‌خوبی در عرض هفتم نزدیک به کنج صفحه و در مجاورت فیل‌ها مستقر شده است. یعنی سیاه در حالیکه به خوبی درمقابل حمله از دو طرف محافظت می‌شود، فضای کافی برای مانور دارد.

دفاع بدین‌گونه پیش می‌رود:

1.♕d7+ ♔g8!

1. ...♗f7? که به شاه سفید اجازهٔ نزدیک شدن با **2.♔f5!** را می‌دهد. خوب نیست، واریاسیونهای برنده بدین قرارند:

الف) 2. ...♗c3 **3.♕a7 ♗b2**

فیل حرکت دیگری ندارد و 3. ...♔g8 در مقابل 4.♕b8+ به باخت می‌رسد، **4.♕b6 ♗a3**

در صورت

4. ...♗c3 5.♕g1+ ♔h7 6.♕h2+ ♔g8 7.♕b8+ ♔h7 8.♕c7

فیل می‌گیرد.

5.♕d4+ ♔f8 5....♔g8 6.♔f6 ♔f8 7.♕d8+ ♗e8 8.♔e6

به برد می‌رسد. **6.♕a1** یا راه حل طراح :

6.♕h8+ ♔e7 7.♕e5+ ♔f8

8.♔f6 **6. ... ♗b4**

یا، 6.... ♗e7 7.♕h8+ ♗g8 8.♔g6

یا 6... ♗d6 7.♕h8+ ♔e7 8.♕f6+

هم به برد می‌رسند. یا **7.♕h8+ ♔e7** و سیاه فیل **8.♕e5+** 7. ... ♗g8 8.♔g6

b4اش را از دست می‌دهد.

ب)2. ... ♗b2 2. ... ♗a1 3.♕a7 ♗b2 4.♕b6

به واریاسیون الف تبدیل می‌شود.

3.♕a7 ♗c3 4.♕g1+ ♔h7 5.♕h2+ ♔g8 6.♕b8+ ♔h7 7.♕c7

و سفید فیل می‌گیرد.

2.♕e6+ ♔g7

3.♔f4 ♗h7!

سیاه باید فیلش را نزدیک به شاهش نگه دارد و در عین حال از ♔f5 جلوگیری به عمل آورد. درصورت 3. ... ♗f7 4.♕d7 ♔g6 5.♕g4+ و به دنبال آن ♔f5 .6 سفید به پیروزی می‌رسد.

4.♕d7+ ♔g6

4. ... ♔g8 حتی مطمئن‌تر است، اما حرکت متن هم به مساوی می‌رسد.

5.♔g4 ♗g8

6.♕e8+ ♔g7

یا 6. ... ♗f7 7.♕d7 ♗g8

7.♔f5 ♗h7+

8.♔e6 ♗g8+

9.♔d7 ♗f7

و اکنون اگر صفحه را ۹۰ درجه بچرخانیم تقریباً به همان پوزیسیون نمودار ۱۰۰ می‌رسیم. سفید پیشرفتی نداشته و کار دیگری که قادر به انجام آن باشد مشاهده نمی‌شود. پس از

10.♕e4 ♗g8 11.♕g4+ ♔f7 12.♕h5+ ♔g7 13.♔e8

ساده‌ترین ادامه

13. ... ♗e6 14.♕f3 ♗f7+ 15.♔d7 ♗g8

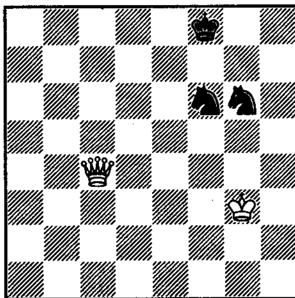
است. پوزیسیون مساوی است.

حتی در وسط صفحه، دو فیل اغلب مقابل وزیر مساوی می‌کنند اما بازی بسیار بغرنج‌تر است.

ج: وزیر درمقابل دو اسب

شگفت‌انگیزتر آن‌که دو اسب شانس‌های دفاعی بهتری نسبت به دو فیل عرضه می‌کنند و این آخر بازی مساوی محسوب می‌شود. البته سیاه باید سوارهای خود را درست مستقر کند. در نگاه اول، ممکن است نحوهٔ استقرار اسب‌هایی که از یکدیگر دفاع می‌کنند صحیح به نظر برسد، اما این‌گونه نیست. چنین نمایی به شاه سیاه اجازه می‌دهد تا به درون شکافهای ایجاد شده رخنه کند و همزمان وزیر بتواند شاه مدافع را از اسب‌ها دور کند. همانند آخر بازی دو فیل، وظیفه اصلی دفاعی، جلوگیری از نزدیک شدن شاه حریف است، از این رو بهترین نحوهٔ استقرار اسب‌ها نمودار ۱۰۱ است. در هر حال آنها باید به شاه خود نزدیک باشند و در حاشیهٔ صفحه قرار نگیرند.

(۱۰۱)



ت. فون درلازا

1.♕e6 ♔g7

2.♔f3 ♘h7

ادامهٔ ♘f7 3.♔f4 ♘h8 ....2 مشکلات

بیشتری برای سیاه ایجاد می‌کند، زیرا پس از !4.♕c6 با تهدید +5.♕g2 جلوگیری از پیشروی شاه سفید آسان نخواهد بود.

3.♔g4

درصورت

3.♕d7+ ♔g8 4.♕d8+ ♔f7 5.♕c7+ ♘e7

و ♘f6 ... .6 هم سوارهای سیاه به خوبی فعالیت می‌کنند. سیاه اگر بخواهد می‌تواند مهره‌هایش را به سوی مرکز بکشاند زیرا در آنجا خطر کمتر است.

3. ...♘hf8

+♘f6 ... .3 ریسکی است پس از

4.♔f5 ♘h4+ 5.♔g5 ♘f3+ 6.♔f4 ♘h4 7.♕h3 ♘g6+ 8.♔f5

پوزیسیون شاه سفید شانس‌های برد را افزایش می‌دهد.

4.♕d6 ♔f7

5.♕d5+

درصورت ♘e6 ♔h5.5 هدف سیاه رسیدن به پوزیسیونی است که اسب‌ها در e6 و e5 و شاه در f6 باشد. از سفید در این حالت کار خاصی ساخته نیست.

5. ...♔g7

سفید دیگر به سختی می‌تواند پیشروی کند. چون با +♘h7 ?6.♔g5 وزیرش از دست می‌رود. پس باید

6.♕d4+ ♔f7 7.♔f5 ♘e7+ 8.♔e4 ♘fg6

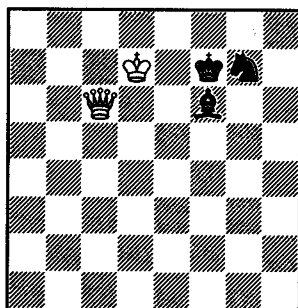
بازی کند که به چیزی دست نمی‌یابد.

در چنین آخربازی‌هایی همان‌قدر که، تعیین پوزیسیون‌های مساوی دشوار است به همان اندازه ترسیم طریقهٔ برد سفید در مقابل دفاع صحیح، سخت است. به همین دلیل، آخربازی وزیر درمقابل دو اسب، منطقاً مساوی است.

د : وزیر درمقابل فیل و اسب

برخلاف دو گروه سوار سبک قبلی، فیل و اسب تنها شانس‌های اندکی برای تأمین مساوی عرضه می‌کنند. دلیل عمده آن است که این دو سوار در جلوگیری از پیشروی شاه دشمن دچار مشکل هستند. نمودار ۱۰۲ نشان می‌دهد که حتی در یک پوزیسیون نسبتاً مطلوب هم نمی‌توان پایداری کرد.

(۱۰۲)



پ. بیلگوئر ۱۸۴۳

بیلگوئر خود این پوزیسیون را به عنوان مساوی ارائه کرد، نظری که توسط همعصرانش پذیرفته شد. برگر اولین کسی بود که ثابت کرد سیاه نمی‌تواند از پوزیسیون دفاع کند. ارائه یک تجزیه و تحلیل کامل در اینجا به درازا میکشد، بنابراین ما فقط یک واریاسیون نسبتاً روشن را بررسی می‌کنیم:

1.♕g2

این حرکت از ادامهٔ

1.♕d5+ ♔g6 2.♔g2+

بیلگوئر، که به سیاه حق انتخاب (h6)♔h7 ... .2 را می‌دهد، بهتر است.

1. ...♗e5

در ممکنهٔ دیگر سفید به آسانی می‌برد:

1. ...♔g8

(ادامهٔ 1. ... ♔f8 2.♕g6 برای سفید حتی بهتر است)

2.♕g6 ♗a1 (2. ... ♗h4 3.♕h6)
3.♕a6 ♗e5 4.♔e7

و به دنبال آن 5.♕c4+ و 6.♔f7، به همین گونه است.

1. ... ♘f5
(1. ... ♘h5 2.♕d5+ ♔g6 3.♕e4+ و 4.♔e6)
2.♕d5+ ♔g6 3.♕e4

و به دنبال آن 4.♔e6. یا

1. ... ♗h4 2.♕d5+ ♔g6 3.♕e4+

که سفید یک سوار می‌گیرد.

2.♕g5

درصورت 2.♕d5+ ♔f6 سفید حرکت انتظاری خوبی ندارد.

2. ... ♗f6

3.♕g4

سفید پس از ادامهٔ پیشنهادی کار اشتت،

3.♕g3 ♗d4 4.♕b3+ ♔f6 5.♔c6

هم به پیروزی می‌رسد، اما حرکت متن ساده‌تر به نظر می‌آید.

3. ... ♗e5

4.♕c4+ ♔g6

5.♕e4+ ♔f6

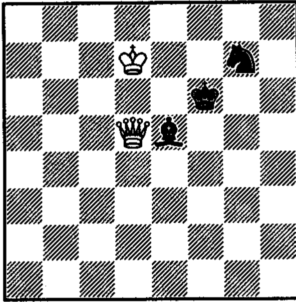
6.♕d5!

این ادامه از

6.♔c6 ♘f5 7.♕f3 ♔e6 8.♕b3+ ♔f6 9.♕d5

پیشنهادی بیلگوئر بسیار نیرومندتر است، زیرا سیاه می‌توانست با 6. ... ♔e6! وضع را دگرگون کند و مشکلاتی برای سفید ایجاد کند. اکنون سیاه در وضعیت اکراهی است.

(۱۰۳)
حرکت سیاه



6. ... ♗f4

سیاه نمی‌تواند از نزدیک شدن شاه سفید جلوگیری کند. او پس از

6. ... ♗a1 (6. ... ♗b2 7.♕f3+ ♘f5 8.♕c6+ ♔g7 9.♕b5) 7.♕c6+ ♔f7 8.♕c4+ ♔g6 9.♕c2+ ♔f6 10.♕f2+ ♘f5 11.♕b6+ ♔g7 12.♕a5

شکست می‌خورد و پس از ادامه‌های زیر نیز سوارهایش در وضع بدی قرار می‌گیرند:

6. ... ♗g3 (6. ... ♗h2 7.♕c6+ ♔f7 8.♕f3+ ♔g8 9.♔e7) 7.♕c6+ ♔g5 8.♕c3 ♘h5 9.♕f3

یا

6. ... ♗b8 7.♕c6+ ♔f7 8.♕b5 ♗h2 9.♕f1+ ♔g8 10.♔e7

یا

6. ... ♔f5 7.♔e7 ♔f4 8.♔f7

7.♕c6+ ♔g5

در صورت 7. ... ♔f5، حرکت 8.♔e7 هم پس از حرکت متن خوب به شمار می‌رود.

8.♕e4 ♘f5

9.♔e6 ♘g3

سفید پس از

9. ...♘g7+ 10.♔f7 ♘f5? 11.♕d5 ♔g4 12.♕e6

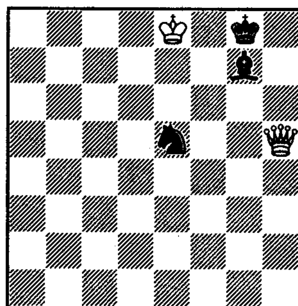
اسب می‌گیرد.

10.♕f3

و سفید هم‌آهنگی مهره‌های سیاه را به هم ریخته است، به‌گونه‌ای که اکنون می‌توان آخر بازی او را برنده ارزیابی کرد. خوانندهٔ علاقه‌مند می‌تواند این بررسی را در یک کتاب تخصصی‌تر آخر بازی دنبال کند.

اما حتی با فیل و اسب هم پوزیسیون‌های استثنایی پیدا می‌شود که در آنها وزیر شانسی برای برد ندارد. یکی از مشهورترین آنها پوزیسیون زیر است.

(۱۰۴)



م. کارشتت ۱۹۰۳

سوارهای سیاه به نحو ایده‌آلی می‌توانند دفاع کنند، فیل از اسب حمایت می‌کند و شاه از فیل، و سوارها بی‌آنکه در وضعیت اکراهی قرار گیرند فضای کافی برای مانور دارند. سفید نمی‌تواند پیشرفتی حاصل کند.

1.♔e7 ♗h8
2.♔e6 ♗g7
3.♔f5 ♗h8
4.♔g5 ♗g7

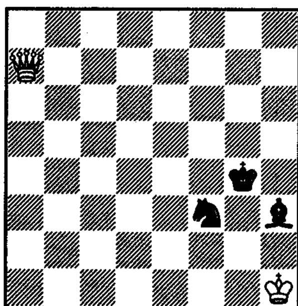
پوزیسیون عملاً تغییر نمی‌کند.

5.♕e8+ ♔h7
6.♔h5 ♗h8
7.♕e7+ ♗g7
8.♔g5 ♔g8

و سفید نه می‌تواند شاهش را جلو ببرد نه می‌تواند وضع اکراهی ایجاد کند. بازی آشکارا مساوی است.

ما همچنین می‌توانیم به پوزیسیون نمودار ۱۰۵ اشاره کنیم. سفید نمی‌تواند شاهش را از وضعیت پات خارج کند. اما اینها استثناء هستند و ارزیابی کلّی ما درمورد غلبهٔ وزیر بر اسب و فیل را تغییر نمی‌دهند.

(۱۰۵)



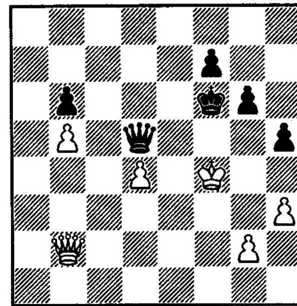
با این مثال، ما به کند و کاو پوزیسیون‌های پایه که از آخر بازی‌های وزیر منتج می‌شوند خاتمه می‌دهیم. چنین آخر بازی‌هایی را نمی‌توان به همان سهولت آخر بازی‌های پیاده طبقه‌بندی کرد و قضاوت ما غالباً مبتنی بر ملاحظات کلّی پوزیسیونی است. هرچند بسیاری از ایده‌های کلیدی که در پوزیسیون‌های مختلف به کار می‌روند را نشان داده‌ایم.

در خاتمه ببینیم که چگونه می‌توان این دانسته‌ها را در چند بازی از بازی‌های عملی به کار گرفت.

مثال‌های عملی

اولین مثال ما نمودار ۱۰۶، از بازی لیسیتسین - کاپابلانکا در تورنمنت مسکو، ۱۹۳۵ است.

(۱۰۶)
حرکت سیاه


لیسیتسین ـ کاپابلانکا ۱۹۳۵

از آنجا که قوا برابر است و سیاه فاقد تهدیدهای واقعی و حملهٔ ماتی است، ممکن است پوزیسیون در نگاه اول مساوی به نظر برسد. اما، بررسی دقیقتر، چند برتری کوچک سیاه را آشکار می‌کند. اولاً وزیرش قدرتمندانه در d5 متمرکز شده است، دوماً، پوزیسیون پیاده‌اش مرتب‌تر است، سوماً به دلیل ضعف پیاده‌های سفید، وزیر سفید نقش غیرفعالی ایفا می‌کند، و چهارماً از شاه سیاه نسبت به همتای سفید خود درمقابل کیش‌ها بهتر حمایت می‌شود.

در نگاه به تک‌تک آنها، برتری‌های فوق ناچیز به نظر می‌رسند، اما در جمع، برتری پوزیسیونی آشکاری به سیاه می‌دهند. طریقهٔ بهره‌گیری کاپابلانکا از این عناصر برای کسب پیروزی بی‌نهایت آموزنده است.

1. ...♔e6

گرچه وزیر سفید غیرفعّال است ولی از پیاده‌های b، d و g دفاع می‌کند، بنابراین سیاه بدون کمک شاهش که اینک عازم d5 است نمی‌تواند موفّق باشد.

2.h4 f6

3.♔e3

اگر سفید سعی کند با

3.♕e2+ ♔d6 4.♕e4

از پیادهٔ روندهٔ dاش استفاده کند سیاه با 4...g5+ پاسخ می‌دهد.

5.hg ♕×g5+ 6.♔f3 ♕×b5 7.♕f4+ ♔d7! 8.♕×f6 ♕c6+ 9.♕×c6+ ♔×c6

که یک آخر بازی برندهٔ پیاده نصیب سیاه می‌کند (پیادهٔ روندهٔ دور).

3. ...♕c4!

4.g3

تهدید سیاه افزایش فشار با ♔d5 ... .4 بود که اکنون با 5.♕g2+ مقابله می‌شود. اما این حرکت پیاده‌ای منجر به تضعیف آتی جناح شاه و به خصوص خانهٔ f3 سفید می‌شود. در ادامهٔ بازی کاپابلانکا به طرز استادانه‌ای از ضعف این خانه استفاده می‌کند.

بوندارفسکی دفاع فعالانه‌تری را با 4.♕b1! توصیه می‌کند که مطمئناً چشم‌اندازهای بهتری از ادامهٔ بازی، پیش روی سفید قرار می‌دهد. پس از

4. ...♕c3+ 5.♕d3 ♕×d3+ 6.♔×d3 ♔d5

سیاه در آخر بازی به پیروزی می‌رسد :

(7.♔e3 g5! *8.hg fg 9.♔d3 h4 10.♔e3 g4 یا 8.g3 g4! 9.♔d3 f5 10.♔e3 ♔c4)

اما سفید در عوض میتواند با 5.♔e2! بازی متقابل پیدا کند، گرچه سیاه با

5. ...♕×d4 6.♕×g6 ♕e5+ 7.♔f3 ♕×b5

یک پیاده می‌گیرد ولی سفید پس از

8.♕g8+ ♔e5 9.♕b8+

شانس‌های مساوی مختصری دارد. یک قاعدهٔ کلّی خوب در آخر بازی‌های وزیر، آن است که نباید وزیر به عنوان یک مدافع غیرفعال به کار گرفته شود بلکه همیشه باید درصدد استفاده فعالانه از آن در بازی متقابل بود.

4. ...g5!

5.hg fg

*- سفید با 8.g4! به پیروزی می‌رسد. مترجم

6.♕h2

سفید به طرز حیرت‌انگیزی در وضعیت اکراهی که در آخر بازی‌های وزیر به ندرت ایجاد می‌شود گرفتار آمده است. پس از 6.♕e2 آخر بازی آشکارا بازنده محسوب می‌شود و

6.♔e4 g4 7.♔f4 ♔f6 8.♔e4 ♕e6+ 9.♔d3 ♕d5!

برای سفید جالب به نظر نمی‌رسد.

به طور نسبی بهترین ادامه

6.♕b1 ♕c3+ 7.♔e2

است که پس از 7... ♕×d4 سفید یک پیاده ازدست می‌دهد ولی با

8.♕g6+ ♕f6 9.♕×h5

شانس‌های مساوی مختصری پیدا می‌کند.

حملهٔ متقابلی که با حرکت متن آغاز شد اقدام نومیدانه‌ای است که به سرعت منجر به شکست می‌شود.

6. ...♕b3+

7.♔e4 g4!

تهدید 8... ♕f3 مات، وزیر سفید را وادار می‌کند تا برای دفاع برگردد.

8.♕e2

8.♕f2 ♕d5+ 9.♔e3 ♕×b5

8. ...♕×g3

9.♕c4+ ♔e7

10.♕c8

سرانجام چنین به نظر می‌رسد که سفید بازی متقابلی پیدا کرده است اما دیگر خیلی دیر است.

10. ...♕f3+

11.♔e5 ♕f6+

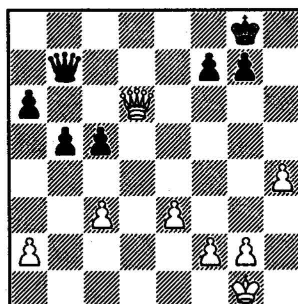
12.♔d5 ♕d6+

0-1

سیاه در حرکت بعد با تعویض اجباری وزیرها به سادگی آخر بازی پیاده را می‌برد.

در آخر بازی‌های وزیر، پیاده‌های رونده اهمیّت اساسی دارند. بدیهی است که پیادهٔ رونده‌ای که به وسیلهٔ وزیر حمایت شود نیرویی به حساب می‌آید و بسیاری از اوقات چنین پیاده‌ای کمبود قوا را جبران می‌کند. یعنی می‌توان گهگاه چند پیاده را برای ایجاد یک پیادهٔ رونده قربانی کرد و پوزیسیونی کاملاً بازنده را نجات داد. نمودار ۱۰۷ این دفاع هوشمندانه را نشان می‌دهد.

(۱۰۷)
حرکت سیاه



روبینشتاین ـ کاپابلانکا ۱۹۱۴

سفید یک پیاده پیش است و وزیر فعالتری دارد. از سوی دیگر وزیر سیاه مجبور به دفاع از پیاده‌های جناح وزیرش است. اگر سیاه به دفاع غیرفعال بپردازد سفید اکثریت پیاده‌ای‌اش را پیش می‌راند و به زودی پوزیسیون برنده‌ای پیدا می‌کند.

سیاه چه می‌تواند انجام دهد ؟ پیاده cاش مورد حمله واقع شده و پس از 1... c4 2.a3 وزیر سیاه ملزم به حمایت دائم از پیادهٔ a خواهد بود. 1... ♕c8 هم تغییر چندانی در وضعیت نمی‌دهد، زیرا وزیر مجبور است کماکان به دفاع غیرفعال ادامه دهد. حملهٔ متقابل با 1... ♕e4 هم بی‌تأثیر است، چون پس از 2.♕×a6 سفید دو پیاده جلو می‌افتد و شاهش پوزیسیون امنی خواهد داشت، کاپابلانکا برای خلق شانس‌های متقابل راه دیگری پیدا می‌کند.

1. ...b4!

هدف، ایجاد یک پیادهٔ رونده با حداکثر سرعت ممکن است.

2.♕×c5?

این حرکت کار سیاه را تاحدودی آسان می‌کند. 2.cb♕×b4 هم بهتر نیست اما 2.c4! مشکلات بیشتری برای سیاه فراهم می‌کند، زیرا هم 2...♕a7 و هم 2. ...♕c8 3.♕b6 3.♕d8+ و سپس ♕a5 برایش خوب نیست. به محض آنکه سفید پیاده‌های جناح وزیر سیاه را بی‌تحرک کند می‌تواند پیاده‌های خودش را پیش براند.

اما یک امکان جالب دراختیار سیاه است. او می‌تواند با 2. ...♕e4! حملهٔ متقابل کند، چون 3.♕×c5 ♕b1+ 4.♔h2 ♕×a2 5.♕×b4 ♕×f2

هیچ شانسی به سفید نمی‌دهد. بنابراین بهترین حرکت 3.♕×a6 است که در آن صورت سیاه با خونسردی 3. ...♔h7! پاسخ می‌دهد و سفید را با مسائل دشواری روبه‌رو می‌کند. وزیرش ملزم به دفاع از پیاده‌های c و a است که گرفتن هر کدام، یک پیادهٔ روندهٔ قوی نصیب سیاه میکند. اگر سفید با 4.g3 از پیادهٔ رخ خود دفاع کند، سیاه پس از 4. ...♕b1+ 5.♔g2 ♕e4+ 6.♔h2 ♕c2

تکرار حرکت را تحمیل می‌کند. سفید به رغم دو پیادهٔ اضافه‌اش، ممکن است راهی برای بهره‌گیری از برتری‌اش نداشته باشد، اما باید حداقل این شاخه‌ها را امتحان کند.

2. ...bc

3.♕×c3 ♕b1+

4.♔h2 ♕×a2

اکنون می‌توانیم اولین نتایج بازی سیاه در جناح وزیر را مشاهده کنیم. او یک پیادهٔ رونده در ستون a ایجاد کرده که تهدید راه‌پیمایی به سوی خانهٔ وزارت را دارد. به علاوه سفید باید برای دفاع از پیادهٔ f اش زمان بدهد، تا بتواند پس از آن در جناح شاه دست به اقدام بزند. شانس‌هایش برای برد ازبین رفته‌اند.

5.♕c8+ ♔h7

6.♕f5+ g6

البته 6. ...♔g8 هم میسر بود، اما حرکت متن یک تمپ مهمّ می‌گیرد گرچه جناح شاهش را اندکی ضعیف میکند.

7.♕f6 a5

8.g4 a4

9.h5 gh!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا

9. ...a3? 10.h6! ♔×h6 11.♕h8+ ♔g5 12.♔g3!

به حملهٔ ماتی می‌انجامد. به همین گونه 9. ...♕e6 درمقابل 10.hg+ به باخت می‌رسد.

10.♕f5+

روبینشتاین نمی‌خواهد با آتش بازی کند. درواقع 10.gh ♕e6! به سیاه شانس برد می‌داد.

10. ...♔g7

11.♕g5+ ♔h7

11. ...♔f8 12.♕d8+

12.♕×h5+ ♔g7

13.♕g5+ ♔h7

½ - ½

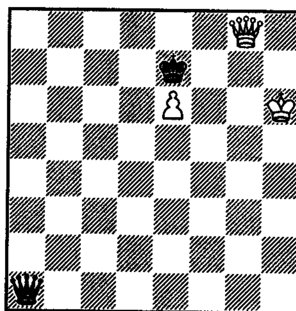
سیاه نمی‌تواند از کیش دائم بگریزد و برای سفید چیزی بهتر از مساوی وجود ندارد. در آخر بازی‌های وزیر، همان‌گونه که گفته شد پیاده‌های رونده مهمتر از برتری‌های کمّی هستند.

ممکن است تصور شود که آخر بازی‌های کاملاً تئوریک، کاربرد ناچیزی در بازی عملی دارند اما این

امر درمورد آخر بازی‌های وزیر که بسیاری از آنها پس از ارتقاء پیادهٔ طرفین به وجود می‌آیند صادق نیست.

نمودار ۱۰۸، نشان‌دهندهٔ بازی غیردقیقی است که معمولاً در آخر این بازی‌ها اتفاق می‌افتد.

(۱۰۸)



آلخین ـ اشتولتز ۱۹۴۲

به طور کلّی چنین پوزیسیون‌هایی شانس‌های برد خوبی نصیب سفید می‌کنند یا از نظر تئوریک برنده محسوب می‌شوند، اما در اینجا یک عامل به نفع سیاه است. شاهش نزدیک پیاده است و از تسلط وزیر سفید بر مرکز که در آنجا می‌تواند از شاه سفید درمقابل کیش حمایت کند جلوگیری می‌کند. ببینیم بازی چگونه ادامه پیدا می‌کند:

1.♕f7+ ♔d6

2.♕d7+ ♔c5

سیاه پس از ♔e5 ... .2 ‏3.♕g7+ وزیرش را ازدست می‌دهد. اکنون سفید نمی‌تواند 3.e7 بازی کند زیرا پس از ♕f6+ ..3، کیش دائم وجود دارد.

3.♔g6 ♕g1+?

بارها شنیده‌ایم که کیش‌های بی‌هدف غالباً نتایج فاجعه‌آمیزی درپی دارند. حرکت متن وضع وزیر سیاه را بهتر نمی‌کند ولی با واداشتن شاه سفید به آنجا که خود می‌خواهد برود یک تمپ مفید به سفید می‌دهد! همیشه از دادن چنین کیش‌هایی باید پرهیز کرد. قبلاً گفته شد که این نوع آخربازی نیازمند وزیرهای مرکزی فعّال است و چون سفید قادر به مرکزی کردن وزیر خود نشده است، سیاه باید با 3. ... ♕e5! از این شانس استفاده کند.

همان‌گونه که آلخین خود پس از بازی تأیید کرد، با این حرکت، سیاه به مساوی دست می‌یافت. 4.♕c8+ یا 4.♕a7+ پس از 4. ... ♔d6 به جایی نمی‌رسید و 4.♔f7 به سیاه امکان کیش دائم می‌دهد:

4. ...♕h5+ 5.♔e7 6.♕h4+ ♔e8

همچنین است ادامهٔ

4.e7 ♕g3+ 5.♔f7 ♕f4+ 6.♔e8 ♕b8+ 7.♕d8 ♕b5+ 8.♔f7 ♕f1+

4.♔f7 ♕h1

سیاه نه می‌تواند از پیشروی پیاده جلوگیری کند و نه هیچ شانسی برای دادن کیش دائم دارد. مثلاً، پس از

4. ...♕f2+ 5.♔e8 ♕g3 6.♕e7+ ♔c6 7.♕f6 ♕g8+ 8.♔e7 ♕h7+ 9.♔f8

می‌بازد. یا پس از

4. ...♕f1+ 5.♔e8 ♕a1

(برای جلوگیری از ♕e7+ و ♕f6 سفید)

6.♕c7+ ♔b5 7.e7

و شاه سفید به زودی از کیش می‌گریزد.

محکمترین دفاع سیاه

4. ...♕f2+ 5.♔e8 ♕h2

است اما پس از 6.♕e7 و 7.♕f6 در حالی‌که سیاه به سختی قادر به حفظ پوزیسیون است سفید می‌تواند پیاده‌اش را پیش براند.

5.♕c7+ ♔b5

اشتولتز بد دفاع میکند و کار سفید را نسبتاً آسان می‌کند. اما حتی ♔b4 ... .5 بازی را نجات نمی‌داد پس از

6.♕f4+ ♔a3 7.e7 ♕h7+

(درصورت

7. ...♕d5+ 8.♔g7 ♕d7 9♔f8

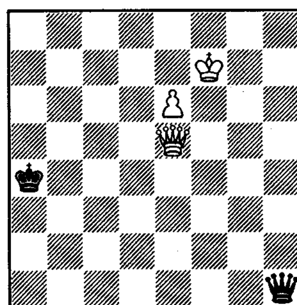
سفید به پیروزی می‌رسد)

8.♔e6 ♕h3+ 9.♔d6 ♕d3+
10.♔c7 ♕c3+ 11.♔b7 ♕b2+
12.♔a7 ♕g7 13.♕d6+ و 14.♔a6

سفید می‌برد.

6.♕e5+ ♔a4

(۱۰۹)



آلخین ـ اشتولتز ۱۹۴۲

اگر شاه به عرض ششم برود آنگاه سفید با

7.e7 ♕h7+ 8.♕g7

بلافاصله به پیروزی می‌رسد و ♔b4 ... .6 هم مطمئناً بهتر از ادامهٔ متن نیست.

7.♕d4+

آلخین در اینجا مرتکب همان اشتباهی می‌شود که حریفش پیشتر انجام داده بود، او با کیش‌های غیرضروری پوزیسیون شاه سیاه را بهتر می‌کند و در عین حال پوزیسیون وزیرش بهتر نمی‌شود. سفید دو راه سادهٔ برد دارد. یا **7.e7 ♕h7+** اگر ♕f3+ ...7 یا ♕f1+ ... .7 آنگاه ♕f6 .8 و ♔f8 .9 می‌برد،

**8.♔e6 ♕h3+ 9.♔d6 ♕d3+
10.♔c7 ♕c4+ 11.♔b8 ♕b3+
12.♔a7 ♕f7 13.♕d6!**

یا **8.e7 ♕b7+** ‏**7.♕f5!** که همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۹۴ نشان دادیم به برد می‌رسد.

البتّه حرکت متن برخلاف اشتباه اشتولتز چیزی را خراب نمی‌کند بلکه ناخواسته اوضاع را پیچیده می‌کند.

7. ...♔a3

8.♕d3+ ♔b4

این حرکت بلافاصله به شکست می‌رسد اما حتی .8 ♔b2 ... بهتر هم سرانجام به شکست ختم می‌شد. سفید می‌توانست یا

8.e7 ♕h5+ 9♔e6 ♕g4+ 10.♔d6
(یا 10♕f5)

بازی کند، یا همانند تجزیه و تحلیل نمودار ۹۴ ♕f5 .8 و سپس 9.e7.

9.♕f5!

اکنون این حرکت از 9.e7 هم مؤثرتر است.

9. ...♕c6

سیاه پس از 10.e7 ♕b7+ ... .9 انتخاب‌های بیشتری داشت ولی با این وجود می‌باخت. ♕c7 ....10 به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شد، ♕a7 ... .10 11.♕f8 بلافاصله می‌باخت و

10. ...♔a3 11.♕f4! ♕a7 12.♔e6

هم همان‌گونه که در نمودار ۹۴ دیدیم به برد می‌رسید.

10.e7 ♕c7

11.♕e4+ ♔a3

12.♕d4!

اکنون از تهدید ♔f8 .13 نمی‌توان جلوگیری کرد، زیرا ♕b7 ... .12 درمقابل ♕a1+ .13 و

14.♕b1+ ناکام می‌ماند. سیاه باید تسلیم می‌شد امّا به آخرین دام امید می‌بندد.

12. ...♕h2

13.♕c5+ ♔a2

14.e8=♕ ♕f4+

15.♔g7 ♕g3+

16.♔f8!

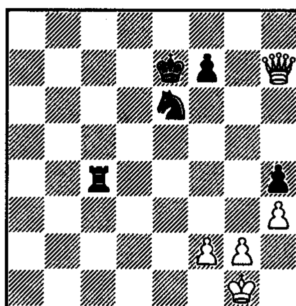
تا پایان دقّت لازم است. پس از

16.♕g6? ♕c3+!

یک پات شگفت‌انگیز ایجاد می‌شد. سیاه سرانجام در اینجا تسلیم شد.

نمودار ۱۱۰ یک مثال جالب از آخر بازی وزیر درمقابل رخ و اسب را پیش روی ما قرار می‌دهد.

(۱۱۰)



زمیش - پرینس ۱۹۳۸

سفید دارای برتری آشکار قواست، لیکن تبدیل آن به برد دشوار است. تمام پیاده‌ها در یک جناح هستند. سفید هنوز پیادهٔ رونده ندارد، نشانه‌ای از حمله در اردوی سیاه دیده نمی‌شود و از آنرو که رخ می‌تواند بین d4 و f4 نوسان کند، ایجاد وضع اکراهی ناممکن است. با این وجود سفید یک طرح برد روشن دارد: g3 بازی کند و یک پیادهٔ رونده به وجود آورد تا بعداً بتواند وزیر شود. او می‌توانست با 1.♕h8 تدارک این کار را ببیند اما در عوض با بازی عجولانه شانس پیروزی‌اش را در معرض مخاطره قرار می‌دهد:

1.g4 hg

2.fg ♘g5!

یک حرکت تدافعی هوشمندانه که تقریباً سیاه را نجات می‌دهد. او پیادهٔ رونده را نابود می‌کند و یک آخر بازی وزیر مقابل رخ با یک پیاده برای دو طرف ایجاد می‌کند. پوزیسیون جالبی روی می‌نماید.

3.♕f5 ♘×h3+

4.♕×h3 ♖c6

در اینجا سفید ظاهراً آنچنان از قربانی اسب شوکه شد که بدون طرح به بازی ادامه داد و سرانجام در وضعیّتی که شاه سفید در f5، وزیر در c3، پیاده در g4، و شاه سیاه در g8، رخ در e6 و پیاده در f7 بود توافق به تساوی شد. در واقع سفید در این پوزیسیون پیشرفت نمی‌کند، زیرا نه شاه سیاه را میتوان از g8 یا g7 دور کرد نه رخ سیاه را از عرض ششم.

اما، بیایید ادامهٔ بازی را به فراموشی سپاریم و توجه خود را به پوزیسیون پس از قربانی معطوف کنیم. سفید با دادن اجازهٔ رسیدن شاه سیاه به g8 شانس‌هایش را به باد داد. شاه باید در ستون e باقی می‌ماند در این حالت سفید می‌توانست پیروزی را تحمیل کند.

5.♕h4+ ♔e8

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل‌مان درمورد آخر بازی وزیر مقابل رخ دیدیم، 5. ...f6 فقط به سفید کمک می‌کند.

6.♕h8+ ♔e7

7.♔f2

اکنون که شاه سیاه محدود شده طرح سفید رساندن پیاده‌اش به g5 و شاهش به f5 یا h5 است. سیاه فقط باید انتظار بکشد.

7. ...♖g6

8.♔f3 ♖e6

9.♔g4 ♖g6+

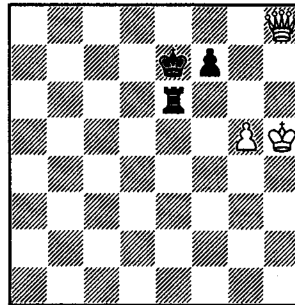
10.♔h5 ♖e6

البته +10. ... ♖×g3? 11.♕e5 خوب نیست.

11.g4 ♖g6

12.g5 ♖e6

(۱۱۱)



زمیش ـ پرینس ۱۹۳۸
(واریاسیونی از بازی)

اکنون سفید می‌تواند در این پوزیسیون که از لحاظ تئوریک برنده است، دست به اقدامات فعالانه‌تر بزند.

13.♕b8! ♖g6

تنها حرکت، زیرا 13. ... ♔d7 درمقابل 14.♕f8 ناکام می‌ماند و 13. ... ♖d6 14.♕c7+ اجازهٔ تعویض پیاده‌ها را می‌دهد.

14.♕b4+ ♔e8

سیاه نمی‌تواند اجازهٔ رسیدن وزیر به f8 را بدهد و 14. ... ♖d6 پس از 15.♕b7+ و 16.♕b8+ همان‌گونه که دیدیم به تعویض پیاده‌ها منجر می‌شود.

15.♕e4+ ♖e6

یا

15. ... ♔f8 16.♕×g6! fg+ 17.♔×g6 ♔g8 18.♔h6 ♔h8 19.g6

می‌برد.

16.♕×e6+! fe

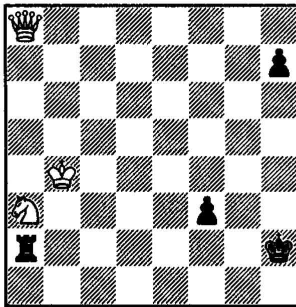
17.♔h6

و سفید به پیروزی می‌رسد.

پیاده را نمی‌توان متوقف کرد در حالی که پس از بازی هر دو بازیکن تصور می‌کردند که g4 امکان پیروزی را از بین می‌برد، روش آموزشی فوق راه پنهان برد را نشان می‌دهد.

نمودار ۱۱۲ موقعیت نادری را پیش روی ما قرار می‌دهد که در آن برتری کمّی سفید باید صرف متوقف ساختن یک پیادهٔ روندهٔ نیرومند شود.

(۱۱۲)
حرکت سیاه



فلور ـ اوزولس ۱۹۳۷

در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید به آسانی می‌برد، اما در بررسی دقیقتر مشکلات مشخصی بروز می‌کنند. نوبت حرکت با سیاه است و او می‌تواند بلافاصله پیاده‌اش را به عرض دوم براند. درواقع اگر به خاطر وجود پیادهٔ h نبود، سیاه می‌توانست با قربانی کردن فوری رخ درمقابل اسب و سپس پیشروی پیاده مساوی کند. وانگهی، حتی اگر سفید رخ را هم بگیرد همیشه تضمینی برای برد وجود ندارد، زیرا اسبش از صحنهٔ عملیات دور است.

اول از همه، به اختصار ادامهٔ بازی را بررسی می‌کنیم:

1. ... ♖b2+?

ایدهٔ نهفته در این حرکت، راندن شاه سفید به عرض سوم است به طوری که رخ بعداً بتواند سوارهای این عرض را آچمز کند. اما طرح، عملی نیست و به سرعت به باخت می‌انجامد. همان‌گونه که بعداً خواهیم دید سیاه با 1. ...f2! می‌توانست مشکلات زیادی برای سفید ایجاد کند.

2.♔c3 ♖g2

اکنون f2... .2 با پاسخ

3.♕f3 ♔g1 4.♕g4+ ♔h2 5.♕d1 ♔g2 6.♘c4!

به برد سفید می‌انجامد.

3.♘c4

البته در صورت ?3.♕×f3 ♖g3، وزیر آچمز می‌شود.

3. ...f2

4.♘d2!

سیاه به ?4.♘e3 امید بسته بود تا در آن هنگام با !4. ... ♖g3 مساوی کند اما اکنون بازی ازدست رفته است و پس از

4. ...h5 5.♔d3 h4 6.♘f1+ ♔g1 7.♕a1 ♔h1 8.♔e3 h3 9.♔f3 ♖g1 10.♕b1 ♖×f1 11.♕×f1+ ♔h2 12.♕×f2+ ♔h1 13.♔g3

سیاه در حرکت بعد مات می‌شود.

تا اینجا رضایتبخش بود اما آیا سفید می‌توانست دربرابر حرکت بهتر !f2... .1 که در بولتن تورنمنت به عنوان حرکت مساوی کننده ذکر شده به برد برسد؟ بیایید تجزیه و تحلیل کنیم:

1. ...f2!

2.♕f3!

بولتن تورنمنت چنین ادامه می‌دهد:

2.♕b8+ ♔h1 3.♕b7+ ♔h2 4.♕×h7+? ♔g2 5.♕e4+ ♔h2

پس از

6.♕f3 ♔g1 7.♕g4+ ♔h2 8.♕d1 ♖×a3! 9.♔×a3 ♔g2

به مساوی منتهی می‌شود.

اما این واریاسیون دربردارندهٔ اشتباه بزرگی است. سفید نباید پیادهٔ h را بگیرد، زیرا قبلاً نشان دادیم که پیادهٔ اضافی در چنین آخربازی‌هایی خود یک مانع برای دفاع محسوب می‌شود چون از پات جلوگیری می‌کند.

2. ...♔g1

3.♕g4+

حتی در اینجا هم، سفید باید مراقب باشد. به عنوان مثال ?3.♕e3 به سیاه امکان می‌دهد تا با

3. ...♖×a3! 4.♔×a3 h5! 5.♕g3+ ♔f1 6.♔b2 h4

مساوی کند.

3. ...♔h2

4.♕d1!

حرکت برنده‌ای که تهدید 5.♕f1 و به دنبال آن 6.♘c4 را دارد. سیاه نمی‌تواند

4. ...♔g2 5.♘c4!

بازی کند و باید اسب را ازبین ببرد.

4. ...♖×a3

5.♔×a3 ♔g2

اگر پیادهٔ سیاه قبلاً تا h5 یا h4 پیشروی کرده بود، بازی مساوی بود درحالیکه اکنون سفید بی مشکل به پیروزی می‌رسد.

6.♕g4+ ♔h2

7.♕f3 ♔g1

8.♕g3+ ♔f1

9.♔b3 h5

درصورت

9. ...♔e2 10.♕g2 ♔e1 11.♔c2!

سفید می‌برد.

10.♔c2 h4

11.♕g4 h3

12.♔d2 h2

13.♕f3 ♔g1

14.♔e2!

سفید به پیروزی می‌رسد.

با این مثال به بحث آخر بازی‌های وزیر خاتمه می‌دهیم. با بررسی چند نمونه از ممکنه‌های متعدد امیدواریم قادر به تشریح مبانی این آخر بازی شده باشیم. برای مطالعهٔ بیشتر خواننده می‌تواند به کتاب‌های اختصاصی آخر بازی مراجعه کند یا به بررسی بازی‌هایی بپردازد که دربرگیرندهٔ مطالب آموزشی باشند. فقط از طریق یک بررسی همه جانبه می‌توان امیدوار به درک کامل شاخه‌های متنوع این آخر بازی دشوار بود.

فصل ۴

آخر بازی رخ

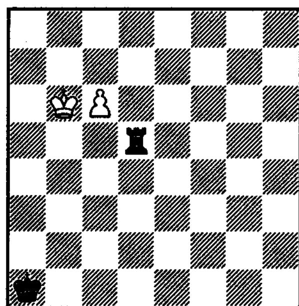
بی‌تردید در بین انواع آخربازی‌ها، آخربازی رخ عمومیت بیشتری دارد. احتمالاً به همین دلیل به بهترین وجه مورد بررسی قرار گرفته و با مثالهای فراوانی از بازی عملی همراه است. اما با این همه، دشوارترین بخش تئوری آخربازی به حساب می‌آید و از میان متخصصان پیشرو تنها تنی چند به فهم همه‌جانبه‌ای از آن رسیده‌اند. بهترین استادان بزرگ جهان هم برای کسب مهارت در آخربازی رخ ناگزیر به کار شاق پرداخته‌اند. درمورد کاپابلانکا گفته می‌شود که در سالهای آغازین، قبل از آنکه به مهارت شایانی در این زمینه دست یابد بیش از هزار آخربازی رخ را به طور جامع تجزیه و تحلیل کرده بود.

نظر به مطالب بالا، درک صحیح این نوع آخربازی اهمیت زیادی دارد. همانند آخربازی وزیر، در آخر بازی رخ، میدان امکانات وسیع است اما طبقه‌بندی و ارزیابی آن ساده‌تر است. در این قسمت تعداد محدودی پوزیسیون که پایهٔ آخر بازی رخ هستند به خواننده عرضه می‌شوند.

رخ درمقابل پیاده(ها)

رخ معمولاً از یک پیاده می‌برد اما استثناءهای فراوانی وجود دارند، به خصوص هنگامی که نتوان شاه را به سرعت لازم پیش آورد و رخ ناگزیر باید به تنهایی پیاده را متوقف کند. گاه گاه، حتی استثناءهایی وجود دارند که در آنها پیاده از رخ قویتر است با نمونه‌ای کلاسیک آغاز می‌کنیم.

(۱۱۳)



ف. ساودرا ۱۸۹۵

این پوزیسیون در یک بازی که در سال ۱۸۹۵ انجام شد و به تساوی انجامید، روی نمود. پس از بازی، ساودرا نشان داد که سفید می‌تواند از مسیر خیال‌انگیز زیر به پیروزی برسد :

1.c7 ♜d6+

این حرکت اجباری است، زیرا d8 و c5 برای رخ غیرقابل دسترس‌اند. بدین لحاظ چند حرکت بعدی به آسانی قابل فهم است.

2.♔b5 ♜d5+
3.♔b4 ♜d4+
4.♔b3 ♜d3+
5.♔c2!

فقط الآن سفید می‌تواند شاهش را به ستون c

ببرد، زیرا انجام 1d♖ ... .5 ناممکن است. بازی خاتمه یافته به نظر می‌رسد، اما هنوز سیاه ادامه می‌دهد.

5. ... ♖d4

6.c8=♖!

6.c8=♕ ♖c4+! 7.♕×c4 پات است.

اکنون تهدید سفید 8a♖ .6 مات است، بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

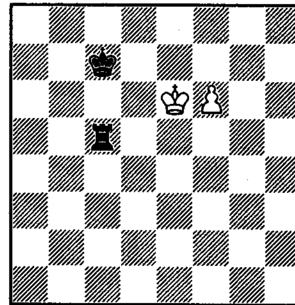
6. ... ♖a4

7.♔b3

و سفید یا رخ می‌گیرد یا اجباراً با 1c♖ .8 مات می‌کند. یک پوزیسیون باشکوه با زیبایی کلاسیک!

در بررسی زیر همان ایده منتها به شکل بغرنج‌تر توسط سلسنیف ارائه می‌شود :

(۱۱۴)



سفید بدین گونه می‌برد :

1.f7 ♖c6+ 2.♔e5!

اما

2.♔e7 ♖c1! 3.f8=♕ ♖e1+

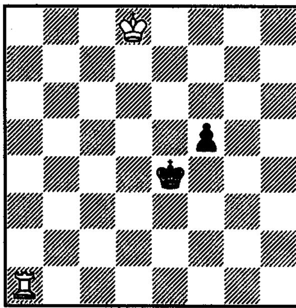
و +1f♖ ... .4 به مساوی می‌رسد.

2. ... ♖c5+ 3.♔e4 ♖c4+ 4.♔e3 ♖c3+ 5.♔f2! ♖c2+ 6.♔g3 ♖c3+ 7.♔g4 ♖c4+ 8.♔g5 ♖c5+ 9.♔g6 ♖c6+ 10.♔g7

و سفید حرکت بعد وزیر می‌کند.

اما همان‌گونه که پیشتر گفته شد این رویدادها، نادر محسوب می‌شوند. پوزیسیون‌هایی که در آنها رخ بتواند پیاده را متوقف کند مفیدترند، سؤال اصلی این است آیا آنها برنده‌اند یا خیر. چنین پوزیسیون‌هایی هنگامی پدید می‌آیند که پیاده توسط شاه حمایت شود و نتوان آن را بلافاصله با شاه مقابل متوقف کرد. با یک نمای نمونه‌وار آغاز می‌کنیم:

(۱۱۵)



بدیهی است که رخ به تنهایی نمی‌تواند بازی را به برد برساند، اما آیا شاه سفید با ورود به موقع می‌تواند پیاده را از وزیر شدن بازدارد؟ اگر حرکت‌ها را محاسبه کنیم پاسخ به این سؤال تا حدّی آسان خواهد بود. شاه سفید به منظور متوقف ساختن پیاده، باید به g2 (یا e2 اگر شاه سیاه در ستون g باشد) برسد. برای این کار او به ۶ حرکت نیاز دارد، درحالیکه ۵ حرکت برای سیاه کافی است تا به پوزیسیونی که شاهش در e2 و پیاده‌اش در f2 باشد برسد. از این مطالب می‌توان نتیجه گرفت که سفید فقط درصورتی که نوبت حرکت با او باشد به پیروزی می‌رسد، بدین گونه :

1.♔e7

سیاه درصورت حرکت با

1. ...f4 2.♔e7 f3 3.♔f6 f2 4.♔g5 ♔e3 5.♔g4 ♔e2

مساوی می‌کند.

1. ...f4

2.♔f6 f3

در اینجا اگر سیاه شاه یا پیاده‌اش را حرکت بدهد تفاوت نمی‌کند.

3.♔g5 f2

4.♔g4 ♔e3

5.♔g3 ♔e2

6.♔g2

سفید به پیروزی می‌رسد.

البته پوزیسیون‌ها همیشه این قدر واضح نیستند. دیدیم که شاه سفید باید از سمت مخالف شاه دشمن نزدیک شود، تا راهش مسدود نگردد. سیاه گهگاه با جلوگیری از نزدیک شدن شاه دشمن می‌تواند زمان با ارزشی به دست آورد که این می‌تواند روش دفاعی مؤثری باشد.

به عنوان مثال، اگر نمودار ۱۱۵ را با قرار دادن شاه سفید در **c7** ایجاد کنیم، سفید درصورت حرکت به پیروزی نمی‌رسد، حتی اگر چه از نظر تئوریک برای رساندن شاه، به **g2** فقط احتیاج به پنج حرکت باشد. دلیل، آن است که شاه سیاه می‌تواند سفید را به ازدست دادن زمان مجبور کند، بدین گونه :

1.♔d6 f4 2.♖a4+

2.♔e6 f3، یا

2.♔c5 f3 3.♔c4 f2 4.♔c3 ♔e3

2. ... ♔e3 3.♔e5 f3 4.♖a3+ ♔e2

5.♔e4 f2 6.♖a2+ ♔e1 7.♔e3

f1=♘+!

و سیاه مساوی می‌کند. یا

1.♖e1+ ♔d4 2.♖f1 ♔e4 3.♔d6

f4 4.♔e6

یا

4.♔c5 f3 5.♔c4 ♔e3 6.♔c3 f2

4. ...f3 5.♔f6 ♔e3 6.♔g5 f2 7.♔g4

♔e2

که باز مساوی می‌شود.

اگر شاه سفید در بخش نامناسب باشد، برای پیروز شدن باید به همان نسبت به خانهٔ وزارت نزدیکتر باشد. به عنوان مثال، اگر در نمودار ۱۱۵، شاه را در **c6** قرار دهیم، سفید با

1.♔c5 f4 2.♔c4 ♔e3

به پیروزی می‌رسد یا

2. ...f3 3.♖e1+ و 4.♔d3

3.♔c3 ♔e2

یا

3. ...f3 4.♖e1+ ♔f2 5.♔d2 ♔g2

6.♔e3 f2 7.♖e2

4.♔d4 f3 5.♖a2+

و سپس 6.♔e3.

هنوز تمام امکان‌های نمودار ۱۱۵ را مورد بررسی قرار نداده‌ایم. به جای جابه‌جا کردن شاه سفید، رخ را در **d1** قرار می‌دهیم و نوبت حرکت را به سفید واگذار می‌کنیم. ادامهٔ طبیعی، تولید اشکال می‌کند، زیرا پس از

1.♔e7 f4 2.♔f6 f3 3.♔g5 f2

4.♔g4 ♔e3 5.♔g3 ♔e2

به رخ سفید حمله می‌شود، بنابراین بازی مساوی است.

به منظور پیروزی در این پوزیسیون، سفید باید نخست محل استقرار رخاش را با **1.♖e1+ ♔d4!** بهبود بخشد اگر

1. ...♔f3 2.♖f1+ ♔g4 3.♔e7 f4

4.♔e6 f3 5.♔e5 ♔g3 6.♔e4 f2

7.♔e3

و سفید می‌برد.

2.♖f1! ♔e4

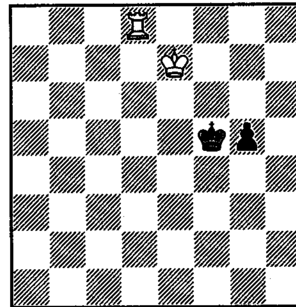
و فقط الآن !3.♔e7،

3. ...f4 4.♔f6 f3 5.♔g5 ♔e3 6.♔g4 f2 7.♔g3

به برد می‌رسد.

عملاً، پوزیسیون‌ها هنگامی که رخ نه در عرض اول بلکه کنار شاه در پشت پیاده قرار گرفته باشد پدید می‌آیند. چنین پوزیسیونی را بررسی می‌کنیم :

(۱۱٦)



م. اویوه ۱۹۳۴

سفید راه‌های مختلفی برای برد دارد، بنابراین ما یکی از آنها را به عنوان شاخهٔ اصلی‌مان انتخاب می‌کنیم :

1.♔d6

گزینه‌های دیگر عبارتند از **الف** :

1.♖f8+ ♔e4 2.♔f6

یا

2.♖g8 ♔f4 3.♔f6 g4 4.♔g6 g3 5.♔h5

2. ...g4 3.♔g5 g3 4.♔h4 g2 5.♖g8 ♔f3 6.♔h3

می‌برد.

ب : **1.♖g8** یا نخست 1.♔f7.

1. ...g4 2.♔f7! ♔f4 3.♔g6 g3 4.♔h5 ♔f3 5.♔h4

با یک برد آسان.

1. ...g4

اگر سیاه سعی کند تا از پیشروی شاه با 1. ... ♔e4 جلوگیری کند، سفید پس از 2.♖g8 ♔f4 3.♔d5 به پیروزی می‌رسد.

2.♔d5 ♔f4

3.♔d4 ♔f3

درصورت 3... g3 4.♖f8+ و 5.♔e3 سفید می‌برد.

4.♔d3 g3

یا

4. ...♔f2 5.♖f8+ ♔g2 6.♔e2

5.♖f8+ ♔g2

6.♔e2 ♔g1

7.♔f3 g2

8.♖g8 ♔h1

9.♔f2!

سفید می‌برد.

اما، اگر قرارگاه رخ سفید را تغییر دهیم ممکن است ارزیابی‌مان از این پوزیسیون تغییر کند. مثلاً باوجود رخ در a6، سفید به هیچ وجه نمی‌تواند به پیروزی برسد، زیرا رخ به طرز نامناسبی در عرض ششم مستقر گردیده است. هر دو ادامهٔ

1.♖f6+ ♔e4!

رخ، شاه خودی را بلوکه می‌کند و باید با **2.♖g6 ♔f4 3.♔f6** یک تمپ بدهد، اگر 3.♔e6 g4 4.♔d5 g3 5.♔d4 ♔f3 مساوی می‌کند، **3. ...g4**، رخ بار دیگر مانع نزدیک شدن شاهش از طریق g6 می‌شود، یا

2.♔d6 g4 3.♔c5 g3 4.♖g6 ♔f3 5.♔d4 g2

به مساوی ختم می‌شوند.

اگر به جای حرکت قبلی **1.♔f7** بازی شود.

1. ...g4 2.♔g7 g3 3.♔h6 ♔f4 4.♔h5 g2

و **5. ...♔f3** بازی مساوی است، یا

1.♔d6 g4 2.♔d5 g3 3.♔d4 g2!

(حرکت‌های شاه، منجر به شکست می‌شدند)، از آن جاکه رخ نمی‌تواند به g6 برود پس از

4.♖a1 ♔f4 5.♔d3 ♔f3

سیاه مساوی می‌کند.

تلاش نهایی سفید با

1.♖a5+ ♔f4 2.♔f6

است، اما با این وجود سیاه با

2. ...g4 3.♖a4+ ♔f3 4.♔f5 g3 5.♖a3+ ♔f2 6.♔f4 g2 7.♖a2+ ♔f1 8.♔f3 g1=♘+!

مساوی می‌کند. همان گونه که بعداً خواهیم دید این آخربازی به برد نمی‌رسد. اما، اگر در پوزیسیون نمودار، شاه سفید را در f7 قرار دهیم، رخ سفید هرکجا که باشد به پیروزی می‌رسد. خواننده خود می‌تواند این را بررسی کند.

سرانجام می‌پردازیم به یک بررسی بسیار جالب از رتی:

(۱۱۷)

ر. رتی ۱۹۲۸

رخ باید عقب بنشیند، به دلیل آنکه

(یا h4) 1.♖a4 در مقابل

1. ...e4 2.♖a5+ ♔f4 3.♔e6 e3 4.♖e5 ♔f3 5.♔d5 e2 6.♔d4 ♔f2

ناکام می‌ماند، بازی مساوی است، زیرا سفید یک تمپ عقب است.

1.♖e2(e3)!!

این عقب‌نشینی بدون تجزیه و تحلیل جامع پوزیسیون نه فقط شگفت‌آور، بلکه حتی غیرقابل درک است.

1.♖e1 منطقی‌تر به نظر می‌رسد، زیرا پس از

1. ...e4 2.♔e7 ♔f4 3.♔d6 e3 4.♔d5 ♔f3 5.♔d4 e2 6.♔d3

سفید به آسانی می‌برد. اما سیاه با 2. ...♔e5! دفاع زیرکانه‌تری دارد که هم 3.♔f7 ♔f5! و هم 3.♔d7 ♔d5! برای سفید پیشرفتی دربر ندارد. بنابراین او باید رخاش را حرکت دهد زیرا نمی‌تواند به دلیل 3. ...e3 ستون e را ترک کند، 3.♖e2 اجباری است (3.♖e3 هم تبدیل به آن میشود). اما اکنون سیاه می‌تواند 3....♔d4 یا 3....♔f4 بازی کند،

4.♔e6 e3 5.♔f5 ♔d3!

و سیاه برای کسب تساوی یک تمپ حیاتی می‌گیرد.

به عبارت دیگر، همان‌گونه که حرکت متن نشان داد، 2. ...♔e5! سفید را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد.

1. ...e4

1. ...♔f4 2.♖e1 e4 3.♔e6، یا در اینجا 2. ...♔f5 3.♔e7 به سادگی به برد می‌رسد.

2.♖e1!

فقط الآن رخ به عرض اول می‌رود.

2. ...♔e5

3.♔e7!

اکنون این سیاه است که در وضعیت اکراهی است و باید به شاه سفید راه بدهد. 3.♔g6? همه چیز را خراب می‌کرد زیرا

3. ...♔f4! 4.♔h5 e3 5.♔h4 ♔f3

مساوی می‌کند.

3. ...♔d4

یا

3. ...♔f4 4.♔d6 e3 5.♔d5

4.♔f6 e3

5.♔f5 ♔d3

6.♔f4 e2

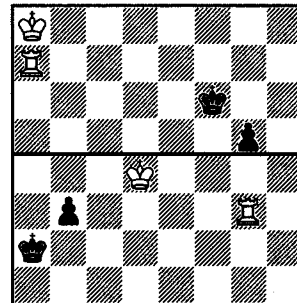
7.♔f3

سفید به پیروزی می‌رسد.

یکی از بهترین بررسی‌ها با این مقدار قوا. این اندازه ظریف اندیشی در چنین نماد ساده‌ای حیرت‌انگیز است.

قبل از آنکه به این بخش خاتمه دهیم، دو پوزیسیون سودمند در نمودار ۱۱۸ را بررسی می‌کنیم.

(۱۱۸)



در پوزیسیون بالایی، سفید با یک مانور قابل توجه که اغلب در چنین آخربازی‌هایی روی می‌نماید به پیروزی می‌رسد:

1.♖a5!

پیاده بدون کمک شاه که هم اینک از یک سمت آن بریده شده نمی‌تواند به عرض سوّم برسد. سفید از این قضیه بهره‌برداری می‌کند. او نباید ادامهٔ زیر را بازی کند:

1.♔b7? ♔e5! 2.♔c6 g4 3.♖g7

یا

3.♔c5 g3 4.♔c4 ♔e4! 5.♖g7 ♔f3 6.♔d3 g2 7.♔d2 ♔f2 8.♖f7+ ♔g3!

3. ...♔f4 4.♔d5 g3 5.♔d4 ♔f3 6.♔d3

اگر **6. ...g2**, 6.♖f7+ ♔e2! و سیاه مساوی می‌کند.

1. ...♔g6

پیاده را نمی‌توان پیش راند، زیرا سیاه پس از

1. ...g4 2.♔b7 g3 3.♖a3!

بازنده می‌شود، و حتی اگر پیاده به عرض سوّم نرود شاه برای همیشه بریده می‌ماند.

اینک سیاه قصد دارد شاهش را بالا بیاورد، اما این کار وقت زیادی می‌برد که سفید از آن برای پیشروی شاه خود استفاده می‌کند.

2.♔b7 ♔h5

3.♔c6 ♔g4

سیاه باید برای جلوگیری از پیشروی شاه سفید زمان بیشتری ازدست دهد، چون 3. ...♔h4 بلافاصله درمقابل

4.♔d5 g4 5.♔e4 g3 6.♔f3

به شکست می‌انجامد.

4.♔d5 ♔f3

4. ...♔f4 5.♔d4 g4 6.♔d3 ♔f3 7.♖f5+

5.♔e5!

این ادامه از **5.♔d4 g4** به مراتب ساده‌تر است که سفید در آن صورت باید از دام رو نهفته دوری کند:

6.♔d3? g3 7.♖f5+ ♔g4! 8.♖f8

8.♖f1 g2 9.♖a1 ♔f3

8. ...g2 9.♔e2 g1=♘+!

سفید باید در عوض، 6.♖a3+! ♔f4 بازی کند،

6. ...♔f2 7.♔e4

7.♔d3 ♔f3 8.♔d2+ ♔f2 9.♖a8 g3 10.♖f8+

و به دنبال آن 11.♔e2 به برد می‌رسد.

5. ...g4

6.♖a3+

با بردی آسان.

خوانـنده بـاید ایـدهٔ اسـتفاده از رخ عـرض پنجم، بـه مـنظور بـریدن شـاه دشـمن را بـه خـاطر بسپارد.

پوزیسیون پایین نمودار ۱۱۸، بـه رغـم ایـن کـه نوبت حرکت با سفید است، مساوی است. دلیـل آن، پوزیسیون نامطلوب رخ سفید است. مثلاً اگر رخ در g8 بود، سفید با

1.♔c3 b2 2.♖a8+ ♔b1 3.♖b8 ♔a1 4.♔c2!

به پیروزی می‌رسید.

بازی از وضـعیت نـمودار مـمکن است بـدین‌گونه ادامه یابد:

1.♔c3 b2

2.♖g2

2.♖g8 b1=♘+! مساوی می‌شود.

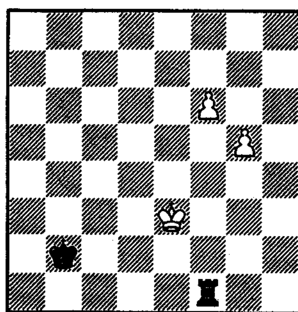
2. ...♔a1

3.♖×b2

پات.

اگر سفید دو پیاده داشته باشد همه چیز بستگی به نحوهٔ استقرار مهره‌ها دارد. اگـر پـیاده‌ها پـیشرفته باشند و توسط شاه حمایت شوند، بازی بیشتر به برد می‌رسد، اما اگر بلوکه باشند، رخ می‌برد. چند نمونه را بررسی می‌کنیم:

(۱۱۹)



تاراش ـ یانوفسکی ۱۹۰۷

این پـوزیسیون آمـوزنده در یک تـورنمنت مـهم ایجاد شد.

سفید پیاده‌های روندهٔ نیرومندی دارد امّا آنها هنوز به حمایت شاه نیاز دارند، وگرنه سیاه به سادگی با 1....♖f5 ، 2. ...♖×g5 و 3. ...♖f5 تـار و مارشان می‌کند. از همین رو سفید باید توسط شاهش از پیاده‌ها حمایت کند، امّا با دقّت.

1.♔d4!

به پیروی از قواعدی که پیشتر گفته شد، سفید در حالیکه از نزدیک شدن شاه سیاه جلوگیری مـی‌کند، شاهش را جلو می‌برد. سیاه درصـورت داشـتن نـوبت حرکت به سادگی مساوی می‌کرد:

1. ...♔c3 2.♔e4 ♔c4 3.♔e5 ♖g1 4.f7

(درصورت ♔d5 4.♔f5 سیاه می‌برد!)

4. ...♖×g5+ 5.♔e4 (5.♔e6 ♖g6+)

5. ...♖g1 6.♔e5

مساوی.

1. ...♔b3

سیاه باید با حداکثر سرعت شاهش را به پیاده‌ها نزدیکتر کند. حرکت‌های رخ بی‌فایده‌اند، مثلاً پس از:

1. ...♖f5 2.♔e4! ♖×g5 3.f7 ♖g4+ 4.♔e3 ♖g3+ 5.♔f2

سفید می‌برد.

2.♔e5

مایزلیس بعداً نشان داد که !2.♔d5، کار سفید را آسانتر می‌کرد. شاه سیاه از c4 دور نگه داشته می‌شود و +2. ... ♖f5 درمقابل

3.♔e6 ♖×g5 4.f7

بازنده می‌شود. پس از:

2. ... ♔c3 3.♔e6 ♔d4 4.f7

یا در همین ادامه

3. ... ♖e1+ 4.♔f7 ♔d4 5.g6 ♔e5 6.♔g7!

سفید به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♔c4

3.g6

به نظر مایزلیس ادامهٔ نیرومندتری وجود دارد: 3.♔e6! ♖e1+ (زیرا تهدید 4.f7 وجود داشت)

4.♔f7 ♔d5 5.g6

تهدید 6.g7 است و پس از 5....♔e5 یا 5....♖g1 6.♔g7! و 7.f7 سفید می‌برد.

3. ... ♖e1+

4.♔d6

اما ادامهٔ

4.♔f5 ♔d5! 5.f7 ♖f1+

و 6. ... ♔e6 که به مساوی می‌انجامد خوب نیست، به همین گونه است:

5.g7 ♖f1+ 6.♔g6 ♖g1+ 7.♔f7 ♔e5 8.♔e7 ♖g2

4. ... ♖g1!

در بازی اصلی، یانوفسکی ادامهٔ ضعیفتر

4. ... ♖d1+ 5.♔e7 ♖e1+ 6.♔f7

را بازی کرد و مجبور به قبول شکست شد. از سوی دیگر، حرکت متن مسائل جالبی را مطرح می‌کند.

5.g7

تنها حرکت، زیرا سیاه پس از

5.f7 ♖×g6+ 6.♔e5 ♖g5+ 7.♔e4 ♖g1!

مساوی می‌کند.

5. ... ♔d4

این حرکت از 6.f7 که در آن صورت سیاه با !+6.... ♖g6 و 7.... ♖×g7 مساوی می‌کند جلوگیری می‌نماید. اکنون سفید نمی‌تواند با

6.♔e6 ♔e4 7.♔f7 ♔f5

یا 6.♔e7 ♔e5 به پیروزی برسد.

6.♔c6!

تهدید 7.f7 است. اکنون درصورت 6.... ♖g6 7.♔b5 سفید می‌برد.

6. ... ♔c4

7.♔d7!

سفید از این نکته که سیاه نمی‌تواند 7....♔e5 بازی کند بهره‌برداری می‌کند. در عوض، 7.♔b6 پس از:

7. ... ♖g6! 8.♔a5 (8.♔c7 ♔d5 9.♔d7 ♔e5) 8. ... ♖g5+ 9.♔a4 ♖g1 10.♔a3 ♔c3 11.♔a2 ♖g2+

فقط منجر به تساوی می‌شد.

7. ... ♔d5

8.♔e8

و اکنون نمی‌توان مانع 9.f7 شد.

8. ... ♔e6

9.f7 ♖a1

آخرین تلاش، تهدید مات است.

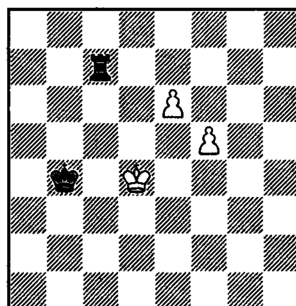
10.f8=♘+!

و متعاقباً 11.g8=♕ می‌برد.

این مثال نشان می‌دهد که گاهی در موقعیت‌های به ظاهر نومیدکننده، رخ درمقابل پیاده‌های پیشرفته

از شانس‌های دفاعی بالایی برخوردار است. پوزیسیون بعدی ما مؤید این مطلب است.

(۱۲۰)
سیاه



ه. کیدانسگی ۱۹۱۴

در مقایسه با مثال قبلی، شاه سیاه در اینجا آرایش مطلوبتری دارد، در حالیکه رخ پوزیسیون غیرفعالتری دارد و قادر به جلوگیری از تهدید f6 نیست بنابراین اولین وظیفهٔ سیاه، بهبود پوزیسیون رخ هست.

1. ... ♖c1!

به عقیدهٔ کوپایف ادامهٔ

1. ... ♖c4+! 2.♔e5 (2.♔d5 ♖c5+ 3.♔d6 ♖xf5! یا 2.♔d3 ♖c3+ 3.♔e2? ♖c8! و 4. ... ♔c5) 2. ... ♔c5 3.e7 ♖c1

که واریاسیون اصلی را به ما عرضه می‌کند، ساده‌تر است.

2.e7

این حرکت، مسائل دفاعی بیشتری ایجاد می‌کند، در حالیکه 2.♔d5 پس از

2. ... ♖f1 3.♔e5 ♔c5

یا در اینجا

3.e7 ♖xf5+ 4.♔d4 ♖f1!

بی‌خطر است.

پاسخ به 2.f6 هم آسانتر است. سیاه با

2. ... ♖d1+ 3.♔e5 ♔c5 4.f7 (4.e7 ♖e1+ و 5. ... ♔d6) 4. ... ♖e1+ 5.♔f6 ♖f1+ 6.♔e7 ♔d5 7.♔d7 ♖f6

مساوی می‌کند.

2. ... ♖d1+
3.♔e5 ♔c5
4.♔e6

باز هم 4.f6 ♖e1+ و 5. ... ♔d6 به یک مساوی آسان می‌انجامد، همچنین

4.♔f6 ♖e1 5.♔f7 ♔d6 6.e8=♛ (6.f6 ♔d7 7.♔f8 ♖e6) 6. ... ♖xe8 7.♔xe8 ♔e5

مساوی است.

4. ... ♖e1+
5.♔d7 ♖d1+
6.♔c7

درصورت 6.♔e8 ♖f1 شاه باید به ستون d بازگردد، و یا

6.♔c8 ♖e1 7.f6 ♔d6 8.♔d8 ♖a1!

که مساوی است.

6. ... ♖e1
7.f6 ♖e6!

تنها حرکت که از تهدید

8.♔d7 ♖d1+ 9.♔e8 و 10.f7

جلوگیری می‌کند.

8.♔d7 ♖d6+
9.♔c8

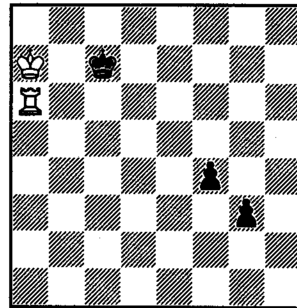
9.♔e8 ♖xf6 خوب نیست. اکنون سفید به 9. ... ♖e6? 10.f7 که می‌برد، امیدوار است. اما سیاه یک حرکت قویتر دارد.

9. ... ♖c6+
10.♔b7 ♖b6+
11.♔a7 ♖e6!

و مساوی قطعی است، زیرا سفید نمی‌تواند از ♔d6 ... .12 و ♖×e7 ... .13 جلوگیری کند.

قبلاً دیدیم که اگر پیاده‌های پیشرفتهٔ دور توسط شاه حمایت نشوند می‌توان آنها را با رخ خنثی کرد یا گرفت. این یک مثال دیگر است:

(۱۲۱)



سیاه درصورت حرکت به سادگی با f3... .1 یا 1. g2... می‌برد، اما اگر حرکت با سفید باشد رخ می‌تواند به تنهایی پیاده را نابود کند:

1.♖g6! ♔d7 2.♖g4 g2

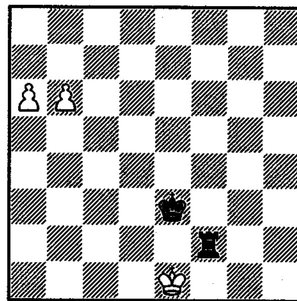
یا 3.♖×f4 ♔e6 ... .2 و 4.♖g4.

3.♖×g2 ♔e6 4.♖g5! ♔f6 5.♖a5

با بردی آسان، زیرا پیاده هرگز نمی‌تواند حرکت کند.

همانند مثال بعدی ما، هنگامی که شاه در حاشیهٔ صفحه بریده شود ولی پیاده‌ها پیش رفته باشند، پوزیسیون‌های بسیار جالبی به وجود می‌آیند.

(۱۲۲)



ج. موراوِک ۱۹۲۴

درصورت حرکت سفید، پوزیسیون سیاه نومیدکننده به نظر می‌رسد زیرا پیاده‌ها را نمی‌توان متوقف کرد. اما سیاه با بهره‌گیری از وضعیت نامطلوب شاه سفید که نمی‌تواند از تهدیدهای دائم مات بگریزد، خود را نجات می‌دهد.

1.b7

پس از

1.a7 ♖a2! 2.♔d1 (2.♔f1 ♔f3) 2. ...♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1 ♖a6! 5.b7 ♖b6+ 6.♔c1 ♖h6! 7.♔d1 ♔d3 8.♔e1 ♔e3 9.♔f1 ♔f3 10.♔g1 ♖g6+ 11.♔f1 ♖h6

سفید نمی‌تواند از تهدیدهای ماتی بگریزد. یک مساوی شگفت‌آور!

1. ...♖h2!

تنها خانهٔ رخ. در‌مقابل 1. ... ♖b2

2♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.a7 ♖h2 (4. ...♖a2 5.b8=♕!) 5.♔d1 ♔d3 6.♔e1 ♔e3 7.♔f1 ♔f3 8.♔g1 ♖g2+ 9.♔h1

به شکست می‌انجامد. یا

1. ...♖a2 2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.b8=♕ ♖a1+ 5.♕b1

که سفید می‌برد.

2.♔f1

در صورت

2.♔d1 ♔d3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1

سیاه می‌تواند با ادامه‌های زیر به تساوی برسد:

4. ...♖b2+ 5.♔a1 ♖b6 6.a7 ♖a6+ 7.♔b1 ♖b6+ 8.♔c1 ♖h6!

یا

4. ...♖h1+ 5.♔a2 ♖h2+ 6.♔a3 ♖h1 7.♔a4 ♔c4 8.♔a5 ♔c5

شاه باید برگردد.

2. ...♔f3

3.♔g1 ♖g2+

ادامهٔ

3. ... ♖b2? 4.a7 ♖b1+ 5.♔h2 ♖b2+ 6.♔h3 ♖b1 7.b8=♕ ♖h1+ 8.♕h2

که سفید می‌برد خوب نیست اما 3. ... ♖h8 هم امکان‌پذیر است.

4.♔h1 ♖g8

5.a7 ♖h8+

6.♔g1 ♖g8+

7.♔f1 ♖h8

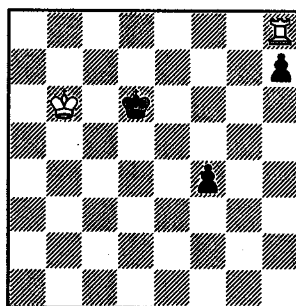
و سفید نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد، مثلاً:

8.♔e1 ♔e3 9.♔d1 ♔d3 10.♔c1 ♔c3 11.♔b1 ♖h1+ 12.♔a2 ♖h2+ 13.♔a3 ♖h1 14.♔a4 ♔c4 15.♔a5 ♔c5 16.♔a6? ♖a1

مات، بنابراین شاه باید بازگردد.

هنگامی که پیاده‌ها منفرد هستند، رخ معمولاً می‌بَرد مگر آنکه زیاد پیشرفته باشند. نمودار ۱۲۳ یک پوزیسیون آموزنده از یک بازی واقعی است.

(۱۲۳)



لنر ـ روچیلد ۱۸۸۱

بازی اصلی، بدین گونه ادامه پیدا کرد:

1.♖xh7? ♔d5! 2.♖f7 ♔e4 3.♔c5 f3 4.♔c4 ♔e3 5.♔c3 f2 6.♔c2 ♔e2 7.♖e7+ ♔f3! $\frac{1}{2}$-$\frac{1}{2}$

اولین حرکت سفید یک خطای جدّی بود زیرا پیادهٔ خطرناک، پیادهٔ f است نه پیادهٔ h. او می‌توانست بدین گونه به پیروزی برسد:

1.♖f8!

1.♖d8+ ♔e5 2.♔c5 هم به همان نتیجه می‌رسد.

1. ...♔e5

2.♔c5 ♔e4

پس از

2. ...h5 3.♖e8+ ♔f5 4.♔d4 h4

ساده‌ترین طریق برد 5.♔d3 و 6.♔e2 است.

3.♔c4 ♔e3

4.♔c3 h5

درصورت

4. ...f3 5.♖e8+ ♔f2 6.♔d2 h5 7.♖h8 ♔g2 8.♔e3

و سپس 9.♖g8+ سفید به آسانی می‌برد.

5.♖e8+ ♔f2

6.♔d2

6.♖h8 اتلاف وقت است چون پس از 6....♔e2 سفید بار دیگر باید 7.♖e8+ بازی کند، زیرا 7.♖xh5 f3 مساوی می‌شود.

6. ...h4

7.♖h8 ♔g3

8.♔e2 h3

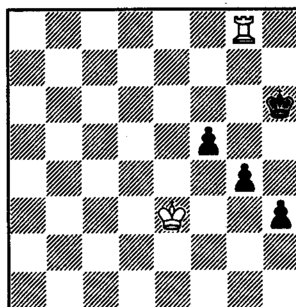
9.♖g8+

و **10.♔f2** به یک برد آسان دست می‌یابد.

آخر بازی‌های رخ درمقابل سه پیاده یا بیشتر در حوزهٔ آخر بازی‌های عملی قرار دارند. بررسی موردی که رخ همانند نمودار بعدی بر سه پیادهٔ متّصل برتری

دارد خالی از فایده نیست.

(۱۲۴)



ه. لنر ۱۸۸۷

در این پوزیسیون سیاه درصورت حرکت در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و به سرعت می‌بازد، مثلاً **1.... ♔h7** یا

1. ... ♔h5 2.♔f4 ♔h6 3.♔×f5

2.♖g5 ♔h6 3.♖×f5 h2 4.♖f1 g3 5.♔f3

اما ظاهراً سفید درصورت حرکت نمی‌تواند اقدام قاطعی انجام دهد، زیرا پس از

1.♔f4 ♔h7 2.♖g5 ♔h6

نمی‌تواند به دلیل 3. ... h2 پیادهٔ f را بگیرد. اگر با

3.♖g8 ♔h7 4.♖a8

ادامه دهد سیاه **4. ... ♔g7!** بازی می‌کند. اما درصورت

4. ... ♔g6 5.♖f8! ♔h6 6.♖f6+

و 7.♖×f5 سفید می‌برد.

5.♖a6 ♔f7!

ادامهٔ

5. ... ♔h7 6.♔g5! ♔g7 7.♖a7+

و سپس 8.♔f4 و 9.♖a5 خوب نیست؛ 5. ... ♔g8 یا 5. ... ♔f8 هم در برابر 6.♖a5 بازنده‌اند.

6.♖h6 ♔g7 7.♖h5 ♔g6 8.♖g5+

اگر

8.♖×f5 h2 9.♖g5+ ♔h6 10.♖g8 ♔h7

سیاه می‌برد.

8. ... ♔h6 9.♖g8 ♔h7 10.♖a8 ♔g7

و ما به نقطهٔ شروع بازمی‌گردیم.

سیاه باید مراقب باشد که رخ به f8 یا همان‌گونه که بعداً در بعضی از شاخه‌ها خواهیم دید به g8 نرسد.

با این حال به رغم همهٔ اینها، همان‌گونه که کوپایف در تجزیه و تحلیل زیبای زیر نشان می‌دهد، سفید درصورت حرکت به پیروزی می‌رسد:

1.♔e2

سفید قصد دارد یک تمپ بدهد و همان نمودار را که در آن نوبت حرکت با سیاه باشد ایجاد کند. همان‌گونه که خواهیم دید، سیاه نمی‌تواند از این کار جلوگیری کند، بنابراین در نمودار ۱۲۴ باید از هم اکنون سفید را درصورت حرکت هر یک از طرفین برنده دانست.

1. ... ♔h5

حرکت هیچ یک از پیاده‌ها مفید نیست.

2.♔f2 ♔h4

2. ... ♔h6 3.♔e3 نمودار ۱۲۴ را با حرکت سیاه به ما عرضه می‌کند و 2. ... f4 3.♖h8+ به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شود.

3.♖g7 f4

درصورت

3. ... ♔h5 4.♔e3 ♔h6 5.♖g8

سفید بار دیگر به هدف خود دست می‌یابد. حتی پوزیسیون فعلی مدتها مساوی تلقّی می‌شد، اما طرح برد کوپایف به اندازهٔ کافی متقاعدکننده است:

4.♖h7+ ♔g5

5.♔g1!

نکتهٔ ظریف این است. شاه سفید برای پیشگیری دائمی از پیشروی پیاده‌ها رهسپار h2 می‌شود. در آن

هنگام سیاه ناگزیر است f3... کند که سفید با ♔g3 کار را یکسره می‌کند.

5. ... ♔f5

ادامهٔ

5. ...f3 6.♔f2 ♔f4 7.♖f7+

و 8.♔g3، برای سفید آسانتر است.

6.♔h2 ♔e4

حرکت قبلی هم بهتر نبود. پس از

6. ...♔g5 7.♖f7!

یا

6. ...♔e5 7.♖g7 ♔f5 8.♖g8!

سفید 8... f3 را اجباری می‌کند و درآن هنگام با 9.♔g3 به راحتی می‌برد.

7.♖g7 ♔f3

8.♖g8!

وضع اکراهی! سیاه باید یک پیاده بدهد.

8. ...♔e2

اگر

8. ...g3+ 9.♔×h3 ♔f2 10.♖a8

سفید می‌برد.

9.♖×g4 f3

10.♖e4+ ♔f1

11.♔g3

اما 11.♔×h3 f2 که مساوی می‌کند، خوب نیست.

11. ... f2

یا

11. ...h2 12.♔×h2 f2 13.♖f4

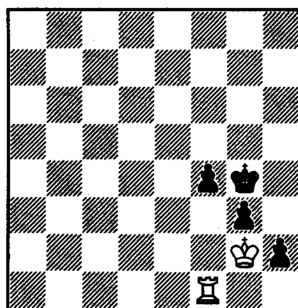
و 14.♔g2

12.♖f4

سفید می‌برد.

ما می‌توانیم از این قطعه بررسی زیبا نتایج گوناگونی بگیریم. سفید درمقابل سه پیادهٔ متّصل به پیروزی می‌رسد اگر شاهش نزدیک باشد و هیچ‌یک از پیاده‌ها از عرض چهارم جلوتر نیامده باشد. با رسیدن یکی از پیاده‌ها به عرض سوّم سیاه شانس‌های خوبی برای مساوی دارد و یک پیاده در عرض دوّم معمولاً سفید را وادار به جست و جوی تساوی می‌کند.

(۱۲۵)



به عنوان مثال در نمودار ۱۲۵ سیاه درصورت حرکت با

1. ...f3+! 2.♖×f3 h1=♕+ 3.♔×h1 ♔×f3 4.♔g1 g2

به پیروزی می‌رسد. سفید درصورت حرکت می‌تواند با 1.♔h1! مساوی کند، زیرا 1. ...f3،

1. ...♔h3 2.♖f3

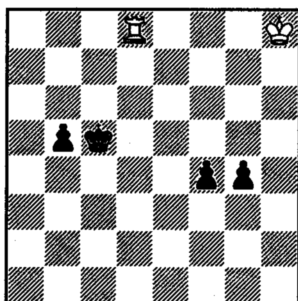
پس از

2.♖×f3 ♔×f3

پات است.

سرانجام می‌رسیم به یک بررسی جالب از رتی:

(۱۲۶)



ر. رتی ۱۹۲۹

از آنجا که شاه سفید از صحنهٔ عملیات دور است،

تنها امیدش مساوی است. بدین جهت او باید حداقل یکی از پیاده‌های خطرناک متصل را ازبین ببرد، اما مهمترین سؤال، تعیین آن پیاده است. راه حل رتی پاسخ ماست:

1.♖g8!

ممکنهٔ 1.♖f8 به طریق آموزندهٔ زیر بازنده می‌شود:

1. ...f3 2.♖f4 b4 3.♖×g4 b3 4.♖g1

(ادامهٔ 4.♖g5+ ♔d4 5.♖g4+ ♔f4 درمقابل 5. ...♔e5! 6.♖g5+ ♔f4 ناکام می‌ماند اما در اینجا

5. ...♔d3 6.♖b4 ♔c2 7.♖c4+ ♔d2 8.♖d4+ ♔e2 9.♖e4+

خوب نیست).

4. ...f2 5.♖f1 b2 6.♔g7 ♔d4 7.♔f6 ♔d3!

سیاه به پیروزی می‌رسد. تهدید 8. ...♔e2 است و 8.♖b1 درمقابل 8. ...♔c2 و 9. ...b1=♕ ناکام می‌ماند. ما به زودی تفاوت بین این شاخه و ادامهٔ اصلی را خواهیم دید.

1. ...g3

تنها شانس، زیرا سفید پس از 1. ...f3 2.♖×g4 و 3.♖f4 پیادهٔ f را می‌گیرد و 1. ...♔d4 2.♖×g4 ♔e3 3.♖g5 منجر به گرفتن پیادهٔ b می‌شود.

2.♖g4 b4

3.♖×f4 b3

4.♖f1

تنها راه برای مراقبت از هر دو پیاده.

4. ...g2

5.♖g1 b2

6.♔g7 ♔d4

7.♔f6 ♔e3

باز هم تهدید، برد با 8. ...♔f2 است، اما سفید در این حالت یک دفاع رضایتبخش دارد.

8.♖b1! ♔d3

9.♖g1!

مساوی.

سیاه نمی‌تواند شاهش را نزدیکتر بیاورد. در چنین وضعیتی باید حداقل چهار ستون بین پیاده‌ها فاصله باشد تا سفید بتواند مساوی کند.

می‌توانستیم پوزیسیون‌های جالبتری را نشان دهیم که در آنها رخ ناگزیر است در مقابل چندین پیاده بجنگد، اما با اینکار از مسیرمان دور می‌شدیم. در عوض می‌پردازیم به آخر بازی رخ و پیاده در مقابل رخ که شاید مهمترین بخش آخر بازی‌های ساده‌تر رخ باشد.

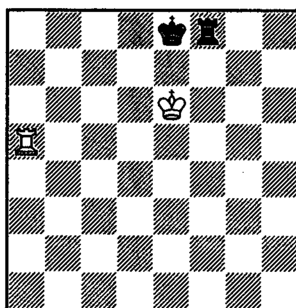
رخ و پیاده درمقابل رخ

پیشتر گفته شد که از میان آخربازی‌ها، آخر بازی‌های رخ متداولترین محسوب می‌شوند و از این رو سرفصل مهمّی از تئوری آخر بازی را تشکیل می‌دهند. به همین دلیل خواننده باید به این قسمت توجه بیشتری داشته باشد. درواقع ارائه بازی خوب در آخر بازی‌های رخ به رغم ظاهر ساده‌ای که دارند بسیار سخت است و اغلب دربرگیرندهٔ ظرافت‌هایی است که در نگاه اول به زحمت قابل تشخیص‌اند.

قبل از آنکه به طور مشروح به بررسی پوزیسیون‌های پایه بپردازیم، چند وضعیت استثنایی را که در آنها رخ حتی بدون وجود پیاده در صفحه از رخ می‌برد به اختصار بررسی می‌کنیم. البتّه این حالت فقط هنگامی روی می‌دهد که شاه در شبکهٔ ماتی قرار داشته باشد یا گرفتن اجباری رخ دربین باشد. به

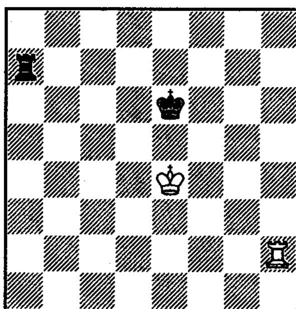
عنوان مثال در نمودار ۱۲۷، سیاه حتی درصورت انجام حرکت می‌بازد، زیرا باید رخ‌اش را برای جلوگیری از مات قربانی کند.

(۱۲۷)



سیاه همچنین در پوزیسیونی که شاه سفید در e6، رخ در a6 و شاه سیاه در e8 و رخ در f5 باشد شکست می‌خورد. سرانجام در نمودار ۱۲۸، سفید درصورت حرکت، با +1.♖h6 و +2.♖h7 رخ می‌گیرد.

(۱۲۸)



طبیعی است که این پوزیسیون‌های استثنایی معمولاً از ادامهٔ آخربازی‌های بغرنج‌تر پدید می‌آیند تا به خودی خود، (پوزیسیون ساودرا را ملاحظه کنید) اما ارزش فراگیری دارند.

به زودی درخواهیم یافت که حتی ساده‌ترین آخربازی‌ها می‌توانند بغرنج باشند، اما قبل از آن‌که به پوزیسیون‌های پیچیده‌تر بپردازیم باید این پوزیسیون‌های پایه را کاملاً بشناسیم. به همین دلیل بخش نسبتاً عمده‌ای از این کتاب، اختصاص به این آخربازی‌ها دارد. ممکن است بررسی این اصول پایه برای بسیاری از شطرنجبازان دلچسب نباشد اما این دانش لازمهٔ پیشرفت است.

معمولاً فقط هنگامی می‌توانیم از برد صحبت کنیم که شاه مدافع، روبه‌روی پیاده نباشد و شاه مهاجم نزدیک پیاده باشد. غیر از این، معمولاً ارائه هر رهنمود کلّی راجع به برد یا تساوی دشوار است، زیرا نتیجهٔ هر پوزیسیون غالباً با اندک تغییری در نحوهٔ استقرار مهره‌ها تغییر می‌کند. این موضوع فراگیری کامل پوزیسیون‌های پایه را برای خواننده حیاتی‌تر می‌کند، زیرا باید تغییرات جزیی مختلف را به خوبی درک کند.

حال، قبل از آنکه به پوزیسیون‌های خاص بپردازیم به دو نکتهٔ کلّی اشاره می‌کنیم که در بیشتر آخربازی‌های رخ به‌کار می‌آید.

اول، پیادهٔ رونده باید توسط شاه حمایت شود و شاه دشمن تا حدّ ممکن دور نگه داشته شود، معمولاً با استفاده از رخ در عرض یا ستون، شاه دشمن را می‌برّیم.

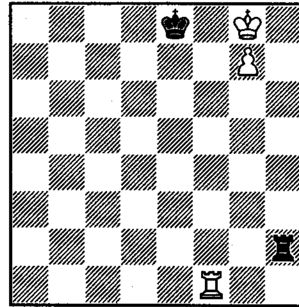
دوم، بهترین نحوهٔ استقرار رخ، پشت پیاده است، هم برای حمایت از پیشروی مؤثر آن، هم برای جلوگیری از پیشروی آن در عین حفظ حداکثر تحرک.

این قواعد مهم آخر بازی‌های رخ در صفحات بعد غالباً کاربرد می‌یابند.

با بررسی یک نمونهٔ کلاسیک، پوزیسیون لوسنا، با قدمت تقریباً ۵۰۰ سال، آغاز می‌کنیم.

این یک پوزیسیون برد تیپیک است که پیاده در عرض هفتم و شاه خودی مقابل آن قرار گرفته و شاه دشمن بریده شده است.

(۱۲۹)



لوسنا (؟) ۱۴۹۷ (؟)

برد با مانور مخصوص بعدی اجباری می‌شود:

1. ... ♔e7

2. ♖e1+

واضح است که رخ سیاه نباید ستون h را ترک کند چون رخ سفید کنترل آن را در دست می‌گیرد و اجازهٔ ♔h8 را می‌دهد. سفید با

2. ♖f7+ ♔e8 3. ♖f8+ ♔e7

به جایی نمی‌رسد، زیرا هنوز شاهش میخکوب است.

2. ... ♔d7

راه سریعتر برای باخت، 2. ... ♔f6 3. ♔f8 یا

2. ... ♔d6 3. ♔f8 ♖f2+ 4. ♔e8 ♖g2 5. ♖e7

و سپس 6. ♔f8 است.

3. ♖e4!

به زودی خواهیم دید که چرا رخ به اینجا می‌رود.

در عوض 3. ♔f7 بی‌فایده بود، زیرا پس از

3. ... ♖f2+ 4. ♔g6 ♖g2+ 5. ♔f6 ♖f2+ 6. ♔e5 ♖g2

شاه باید به f6 عقب بنشیند.

3. ♖e5 هم می‌برد، اگرچه پس از

3. ... ♔d6 4. ♔f7 ♖f2+ 5. ♔e8 ♔×e5 6. g8=♕

سفید گرفتاری‌های بیشتری از ادامهٔ متن داشت.

3. ... ♖h1

سیاه باید انتظار بکشد، زیرا 3. ... ♖f2 هم در مقابل 4. ♔h7 و هم 4. ♖h4 و سپس 5. ♔h8 شکست می‌خورد.

4. ♔f7 ♖f1+

5. ♔g6 ♖g1+

6. ♔f6 ♖f1+

سفید تهدید 7. ♖e5 و 8. ♖g5 را داشت و 6. ... ♔d6 درمقابل 7. ♖d4+ و سپس 8. ♖d8 یا 8. ♖d5 بازنده می‌شد.

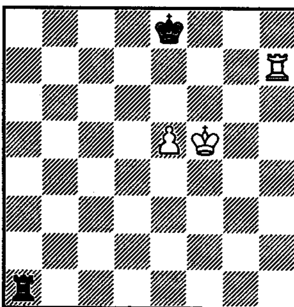
7. ♔g5 ♖g1+

8. ♖g4!

این علّت بردن رخ به عرض چهارم است. تمام کیش‌ها متوقف شده‌اند و اکنون پیاده وزیر می‌شود.

پوزیسیون کلاسیک دیگری که قبل از آنکه جلوتر برویم باید بشناسیم، پوزیسیون مشهور فیلیدور در نمودار ۱۳۰ است که در آن شاه سیاه درست مقابل پیاده قرار دارد.

(۱۳۰)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

معمولاً چنین پوزیسیون‌هایی مساوی هستند اما یکی دو استثناء وجود دارد. فیلیدور نشان داد که چگونه می‌توان در این نوع پوزیسیون دفاع کرد:

1. ... ♖a6!

طرح سیاه ساده است. او نخست پیشروی شاه را متوقف می‌کند تا بتواند کیش‌ها را با حرکت دادن

شاهش در e7 و e8 پاسخ دهد. اگر سفید رخاش را به g6 ببرد، سیاه رخ‌ها را تعویض می‌کند و آخر بازی پیاده مساوی است. سفید برای هرگونه پیشرفتی باید پیاده‌اش را جلو ببرد، که در این حالت سیاه بلافاصله رخ را پایین می‌کشد تا از پشت به شاه سفید کیش دهد.

2.♖b7 ♖c6
3.♖a7 ♖b6
4.e6

دیر یا زود این حرکت باید انجام شود، اکنون تهدید سفید 5.♔f6 است.

4. ... ♖b1!

حالا که خانهٔ e6 از شاه سفید گرفته شده، رخ سیاه می‌تواند به آرامی حرکت کند. بازی مساوی است، زیرا شاه سفید نمیتواند بەنحو مؤثری درمقابل کیشهای آتی دفاع کند.

سفید درصورت حرکت می‌تواند با 1.♔f6 برای برد تلاش کند ولی درمقابل بهترین دفاع که 1. ... ♖e1! است ناکام می‌ماند، حتی ادامهٔ فیلیدور

1. ... ♖f1+ 2.♔e6 ♔f8!

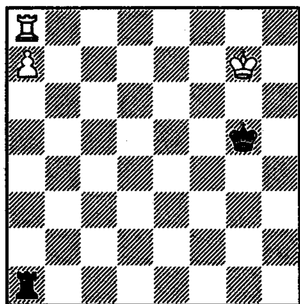
هم آن گونه که طرّاح به اشتباه بازنده فرض می‌کرد، منجر به شکست نمی‌شود. ما پس از بررسی چند پوزیسیون پایهٔ دیگر، باز به این ممکنه‌ها خواهیم پرداخت.

با این فرض که شاه سیاه روبه‌روی پیاده نباشد، بهتر آن است که این آخربازی‌ها را براساس محل استقرار پیاده طبقه‌بندی کنیم.

الف : رخ و پیادهٔ رخ

یک پیادهٔ رخ، شانس‌های برد سفید را به خصوص هنگامی که رخاش مقابل پیاده باشد محدود می‌کند. دلیل، واضح است: شاه فقط می‌تواند از یک سمت از پیاده حمایت کند. اما به دلیل گوناگونی فراوان، این نوع آخربازی را مفصل‌تر بررسی می‌کنیم.

(۱۳۱)



ج. برگر ۱۹۲۲

این شاید نامطلوبترین پوزیسیون برای سفید باشد که با بودن پیاده‌اش در عرض هفتم و رخی که برای دفاع به آن چسبیده، هیچ‌گونه آزادی حرکت ندارد. سفید فقط درصورتی که نحوهٔ استقرار شاه سیاه بد باشد می‌تواند امید به پیروزی داشته باشد اما حتی این عامل هم در اینجا کافی نیست.

بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

1.♔f7 ♔f5

سیاه انتخاب‌های اندکی دارد، زیرا تهدید، 2.♖g8+ بود.

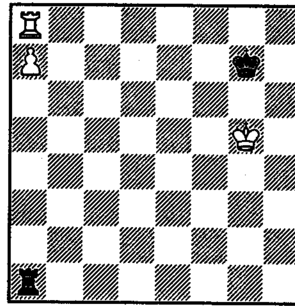
2.♔e7 ♔e5
3.♔d7 ♔d5
4.♔c7 ♔c5
5.♖c8

آخرین کوشش، زیرا 5.♔b7 ♖b1+ و متعاقباً 6. ... ♖a1(+) حاصل بیشتری نداشت.

5. ... ♖×a7+
6.♔b8+ ♔b6

مساوی.

(۱۳۲)



در چنین پوزیسیون‌هایی بهترین محل استقرار شاه سیاه در g7 یا h7 است که پس از آن سفید هیچ شانسی برای برد ندارد. مثلاً، در نمودار ۱۳۲، سفید هیچ کاری نمی‌تواند بکند، مثلاً:

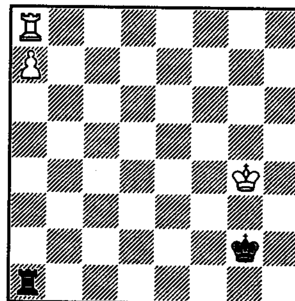
1.♔f5 ♖a2 2.♔e5 ♖a1 3.♔d5 ♖a2 4.♔c5 ♖a1 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔c6 ♖a1

و الی آخر.

شاه نمی‌تواند از پیاده حفاظت کند زیرا به فوریت دور رانده می‌شود.

اما اگر در نمودار ۱۳۱ شاه سیاه در وضعیت بدتری قرار داشت، سفید طبق بررسی زیر از ترویتسکی به پیروزی می‌رسید:

(۱۳۳)



ترویتسکی

سفید با

1.♔f4 ♔f2 2.♔e4 ♔e2 3.♔d4 ♔d2 4.♔c5 ♔c3

به پیروزی می‌رسید. در صورت

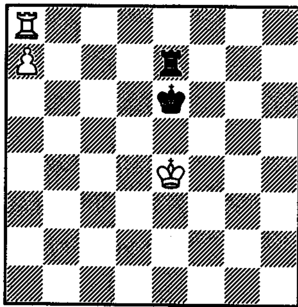
4. ... ♖c1+ 5.♔b4 ♖b1+ 6.♔a3

سیاه دفاعی مقابل 7.♖d8+ ندارد.

5.♖c8! ♖×a7 6.♔b6+

اگر رخ سیاه به جای a1، به نحو غیر فعالتری در عرض هفتم مستقر شده باشد، در آن صورت سفید معمولاً چشم‌اندازهای خوبی برای برد دارد. این یک مثال از نحوهٔ هدایت چنین پوزیسیون‌هایی است:

(۱۳۴)



آ. شرون ۱۹۲۳

البته سفید درصورت حرکت با

1.♔d4 ♖d7+ 2.♔c5 ♖e7 3.♔b6

به راحتی پیروز می‌شود. اما سیاه درصورت حرکت به طریقهٔ جالب زیر مساوی می‌کند:

1. ... ♔f6+

حیرت‌آور است، شاه سیاه باید از پیاده دور شود، زیرا **1. ... ♔d6+** درمقابل **2.♔d4 ♔e6** به شکست می‌انجامد، اگر

2. ... ♖d7 3.♔c4 ♖c7+ 4.♔b5 ♖d7 5.♔b6

یا در اینجا 4. ... ♖c5+ 5.♔b4 به برد می‌رسد.

3.♔c5 ♔e5 4.♔c6!

که سیاه در وضع اکراهی است. مثلاً

4. ... ♔e6 5.♔b6

یا 5♔d6 ♔e4 ... .4 ، یا سرانجام

4. ... ♖e6+ 5.♔d7 ♖d6+ 6.♔c7.

2.♔d4 ♖f7!

بدین ترتیب سیاه در ستون f پوزیسیون دفاعی ایجاد می‌کند. به زودی خواهیم دید که در مقایسه با ستون e، این ستون مزایای بیشتری دارد. قبلاً مشاهده کردیم که ♔e6 ... .2، درمقابل 3.♔c5 و 3.♔c5 ♖f7 ... .2 درمقابل ♖d7+ 4.♔b6 بازنده است.

3.♔d5

همچنین

3.♔c5 ♔f5 4.♔b6 ♖f6+

و ♖f7 ... .5 مساوی است. سیاه را نمی‌توان در وضع اکراهی قرار داد.

3. ...♔f5

4.♔d6 ♔f6!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا ♖f6+ ... .4 درمقابل 5.♔e7 به شکست می‌انجامد.

5.♔c6 ♔f5

6.♔c5 ♔f4!

تنها حرکت. در صورت ♔f6 ... .6 یا ♖c7+ ... .6، آنگاه 7.♔b6 بلافاصله می‌برد.

7.♔b6 ♖f6+

8.♔c7 ♖f7+

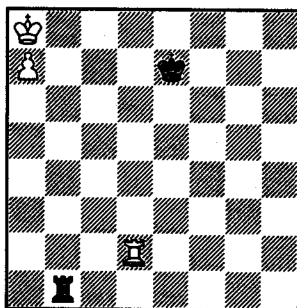
9.♔c6 ♔f5

سفید دیگر قادر به پیشروی نیست، زیرا شاهش نمی‌تواند همزمان خانه‌های حساس b6 و e6 را تهدید کند که در آن صورت سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گرفت. پوزیسیون مساوی است.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که به خاطر وضع نامطلوب رخ سفید در a8، شانس‌های برد کاهش می‌یابند. اکنون به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم

که شاه سفید مقابل پیاده قرار دارد.

(۱۳۵)



م. کارشتت ۱۹۰۹

این یک پوزیسیون مساوی تیپیک است. شاه سفید فقط درصورتی می‌تواند بیرون بیاید که رخ همرنگش به b7 یا b8 برسد، اما با این کار شاه سیاه مجال می‌یابد به c7 برسد و بازی مساوی شود.

1.♖h2 ♔d7

2.♖h8 ♔c7

3.♖b8 ♖c1

ساده‌ترین راه، اگرچه

3. ...♖d1 4.♖b7+ ♔c6 5.♖b2 ♖d8+ 6.♖b8 ♖d1 7.♖c8+ ♔d7 8.♖c2 ♖b1

هم مساوی می‌شود.

4.♖b2 ♔c8

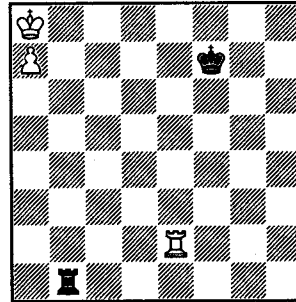
پوزیسیون مساوی است زیرا اگر سیاه رخاش را در ستون c حفظ کند و شاهش در c7 و c8 بازی کند، سفید به جایی نمی‌رسد. ترک کردن این ستون می‌تواند خطرناک باشد، مثلاً درصورت

5.♖b4 ♖h1? 6.♖c4+ ♔d7 7.♔b7 ♖b1+ 8.♔a6 ♖a1+ 9.♔b6 ♖b1+ 10.♔a5 ♖a1+ 11.♖a4

سفید می‌برد.

سفید فقط درصورتی به پیروزی می‌رسد که شاه سیاه حداقل به اندازهٔ مثال بعدی ما که در ستون f قرار دارد، دور باشد.

(۱۳۶)



م.کارشتت ۱۹۰۹

رخ سفید قبل از آنکه شاه سیاه c7 را اشغال کند می‌تواند به b8 برسد. روش برد بسیار آموزنده است:

1.♖c2 ♔e7

2.♖c8

اما ادامهٔ

2.♖c7+? ♔d8 3.♖b7 ♖c1!

که امکان 4. ... ♖c8 مات را فراهم می‌کند خوب نیست، بنابراین سیاه مساوی می‌کند.

2. ...♔d6

سفید پس از

2. ...♔d7 3.♖b8 ♖a1 4.♔b7 ♖b1+ 5.♔a6 ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔c5 ♖c1+ 8.♔d4

می‌برد.

3.♖b8 ♖a1

4.♔b7 ♖b1+

5.♔c8!

اکنون 4.♔a6 پس از

5. ... ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔a5 ♖a1+

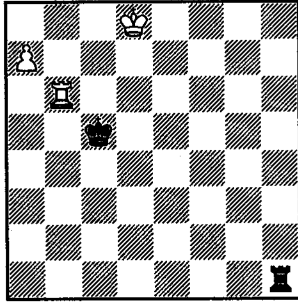
اتلاف وقت محسوب می‌شود.

5. ...♖c1+

6.♔d8 ♖h1

7.♖b6+ ♔c5

(۱۳۷)



8.♖c6+!

ساده‌ترین راه برد، گرچه 8.♖b1 هم به پیروزی منتهی می‌شد، پس از

8. ...♖h7

(یا

8. ...♖h8+ 9.♔c7 ♖h7+ 10.♔b8 ♖h8+ 11.♔b7 ♖h7+ 12.♔a6 ♖h6+ 13.♔a5 ♖h8 14.♖b8 ♖h1 15.♖c8+

می‌برد)

9.♖a1 ♖h8+ 10.♔d7 ♖a8 (10....♖h7+ 11.♔e6) 11.♔c7

سفید می‌برد. اما

8.♖a6? ♖h8+ 9.♔e7 ♖h7+ 10.♔e8 ♖h8+ 11.♔f7 ♖a8 12.♔e7 ♔b5 13.♖a1 ♔b6 14.♔d6 ♖×a7 15.♖b1+ ♔a5!

مساوی می‌کند.

8. ...♔d5

یا اینکه

8. ... ♔b5 9. ♖c8 ♖h8+ 10. ♔c7 ♖h7+ 11. ♔b8

به برد می‌رسد، درحالی که اکنون 9. ♖c8 با 9. ... ♔d6 پاسخ داده می‌شود.

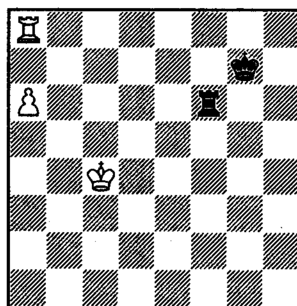
9. ♖a6 ♖h8

10. ♔c7

سفید می‌برد.

اکنون می‌رسیم به پوزیسیون‌هایی که پیاده در عرض ششم قرار دارد. با بودن رخ در مقابل پیاده آغاز می‌کنیم.

(۱۳۸)



ج. وانکورا ۱۹۲۴

این مثال یک نمونهٔ مهم از پوزیسیون‌های مساوی در این نوع آخر بازی است (پیاده را می‌شد عقبتر قرار داد). این پوزیسیون با قرار گرفتن رخ سفید درمقابل پیاده، شاه سیاه در g7 یا h7 و حملهٔ رخ از پهلو به پیاده، مشخص می‌شود. سفید به جایی نمی‌رسد و پوزیسیون مساوی است.

1. ♔b5 ♖f5+

شاه را باید از دفاع پیاده دور کرد، زیرا تهدید 2. ♖c8 وجود داشت.

2. ♔c6 ♖f6+

3. ♔d5 ♖b6

دادن کیش، دیگر ضرورتی ندارد اما رخ باید حمله به پیاده را تداوم بخشد.

4. ♔e5 ♖c6

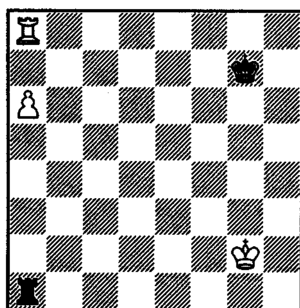
یا اینکه 4. ... ♖b5+ 5. ... ♖b6, ولی 4. ... ♖f6? 5. ♖g8+! خوب نیست.

5. ♖a7+ ♔g6

یا اینکه 5. ... ♔g8. بدیهی است که اگر سیاه به طرح مساوی خود ادامه دهد سفید نمی‌تواند پوزیسیونش را تقویت کند. به محض آنکه سفید a7 کند، سیاه با ... ♖a6 مانند نمودار ۱۳۱ مساوی می‌کند.

اکنون که ما با این پوزیسیون مساوی پایه آشنا شده‌ایم، می‌توانیم یک نمای کلّی‌تر را بررسی کنیم که در آن برد یا مساوی بستگی به طرز استقرار شاه سفید دارد.

(۱۳۹)



س. تاراش ۱۹۰۸

در طول سال‌ها، ارزیابی از این پوزیسیون دگرگون شده است. در سال ۱۹۰۸، تاراش طی تجزیه و تحلیلی برد سفید را نشان داد (در کتاب رویارویی لاسکر - تاراش). ولی پوزیسیون مساوی وانکورا (نمودار ۱۳۸) همه چیز را به هم ریخت، اکنون ما می‌دانیم که سیاه در صورت ارائهٔ بهترین دفاع مساوی می‌کند. نخست طرح‌هایی را که باید توسط طرفین دنبال شود، معلوم می‌کنیم.

نکتهٔ اول آن است که سفید باید برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سیاه، شاهش را به سرعت به طرف پیاده ببرد. سیاه نیز باید همیشه مراقب a7 باشد،

پس باید شاهش را برای بازگشت به g7 یا h7 آماده نگه دارد، یعنی شاه سیاه می‌تواند به f7 یا f6 برود ولی نمی‌تواند به ستون e گام نهد. به عنون مثال،

1. ...♔f7 2.♔f2 ♔e7(e6)? 3.a7! ♔d7

تهدید، 4.♖h8 بود.

4.♖h8 ♖×a7 5.♖h7+

سفید می‌برد. بنابراین خطر نزدیک شدن شاه سیاه به پیاده وجود ندارد.

نکتهٔ جالب دوّم آن‌که آیا سیاه می‌تواند با بازی غیرفعّال به شاه سفید اجازه رسیدن به a7 را بدهد یا خیر؟ او نمی‌تواند زیرا سفید بدین‌گونه می‌بَرد:

1.♔f2 ♔h7? 2.♔e2 ♔g7? 3.♔d3 ♖a4 4.♔c3 ♔f7 5.♔b3 ♖a1 6.♔b4 ♖b1+ 7.♔c5 ♖c1+ 8.♔b6 ♖b1+ 9.♔a7 ♔e7 10.♖b8 ♖c1 11.♔b7 ♖b1+ 12.♔a8 ♖a1 13.a7

که همانند تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار ۱۳۶ ادامه می‌یابد.

همهٔ اینها یعنی آنکه سیاه اگر می‌خواهد مساوی کند باید دست به اقدام فعالانه بزند. هدف او، رسیدن به پوزیسیون‌های مساوی است که در نمودار ۱۳۸ نشان داده شده، بدین گونه:

1.♔f2 ♖a5!

2.♔e3

2.♖a7+ چیزی را عوض نمی‌کند، زیرا سیاه به سادگی 2. ...♔g6 بازی می‌کند، گرچه 2. ...♔g8 هم میسّر است.

2. ...♖e5+

3.♔d4 ♖e6!

و ما به پوزیسیون وانکورا که می‌دانیم مساوی است رسیده‌ایم.

اما اشتباه است اگر تصوّر کنیم که تمام پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۱۳۹ مساوی هستند. همان‌گونه که گفته شد، همه چیز به نحوهٔ استقرار شاه سفید بستگی می‌یابد. به عنوان مثال با بودن شاه در عرض چهارم، واضح است که نمی‌توان با همان روش پوزیسیون وانکورا از رخ استفاده کرد.

آیا در آن هنگام گرفتن یک تمپ برای رسیدن به عرض ششم به وسیلهٔ رخ سیاه تغییرکننده است؟ چرا سیاه نمی‌تواند شاهش را از g7 دور کند و رخ‌اش را از ستون a به عرض ششم ببرد؟ در نمودار ۱۳۹ بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♔f2 ♖c1

و چون سیاه تهدید 2. ...♖c6 را دارد، سفید باید رخش را حرکت بدهد.

2.♖b8 ♖a1 3.♖b6 ♔f7 4.♔e3 ♔e7 5.♔d4 ♔d7 6.♔c5 ♔c7 7.♖b7+ ♔c8 8.♔b6 ♖b1+ 9.♔a7 ♖c1

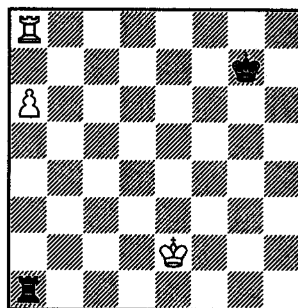
و چیزی عاید سفید نمی‌شود (حتی در همین ادامه 3....♖a3! ساده‌تر است) بنابراین باید 2.♖a7+ را امتحان کند.

اکنون سیاه شاهش را کجا ببرد؟ سیاه پس از 2. ...♔f8, 3.♖b7 و 4.a7 می‌بازد اما با

2. ...♔g6 3.♖b7 ♖a1 4.a7 ♖a3 5.♔e2 ♔f6

مساوی می‌کند. یعنی مادامی که شاه سفید به اندازهٔ کافی دور است سیاه راه دوّمی برای رسیدن به پوزیسیون وانکورا دارد. خوب، اگر سیاه خواهان مساوی است این فاصله چقدر باید باشد؟ قبل از تعیین این حد و مرز، پوزیسیون نمودار ۱۴۰ را بررسی می‌کنیم.

(۱۴۰)



شاه سفید به اندازهٔ کافی به پیاده نزدیک است که بتواند با اسلوب آموزندهٔ زیر به پیروزی دست یابد.

1.♔d3!

تنها حرکت برنده، زیرا 1.♔e3 درمقابل 1. ... ♖e1+ و 2. ... ♖e6 ناکام می‌ماند و

1.♔d2 ♖b1 2.♖a7+ ♔g6

مساوی است، مثلاً:

3.♖b7 ♖a1 4.♖b6+ (4.a7 ♔f6 5.♔c3 ♔e6 6.♔c4 ♔d6) 4. ... ♔f7 5.♔c3 ♔e7

همچنین ادامهٔ

1.♖a7+ ♔f6 2.♔d3? ♔e6 3.♔c4 ♔d6

که سیاه با آن به تساوی می‌رسد، بی‌تأثیر است.

این تجزیه و تحلیل نشان می‌دهد که درصورت حرکت سیاه، پوزیسیون پس از 1....♖c1 یا 1....♖a5 مساوی است.

1. ... ♖a4

روش ممکن دیگر،

1. ... ♖d1+ 2♔c4 ♖d6

درمقابل

3.♔b5! ♖d5+ 4.♔c6 ♖a5 5.♔b6

که منجر به برد سفید می‌شود ناکام می‌ماند.

یا اینکه **1. ... ♖f1 2.♖a7+!** ادامهٔ

2.♖c8 ♖a1 3.♖c6? ♔f7 4.♔c4 ♔e7 5.♔b5 ♔d7 6.♖c4 ♖b1+ 7.♔a5 ♖a1+ 8.♔b6 ♖b1+ 9.♔a7 ♖b2

که مساوی می‌شود خوب نیست. **2. ... ♔g6** یا اینکه

2. ... ♔f6 3.♖h7! ♔g6 4.♖b7

تبدیل به همین ادامه می‌شود یا در اینجا

3. ... ♖a1 4.a7 ♔e6 5.♔c4 ♔d6 6.♔b5

به برد می‌رسد.

3.♖b7 ♖a1 4.a7 ♔f6

وگرنه

4. ... ♖a4 5.♔c3 ♔f6 6.♔b3 ♖a1 7.♔c4 ♔e6 8.♔c5

یا 8.♖h7 به برد می‌رسد.

5.♔c4 ♔e6 6.♔c5

یا **6.♖h7** با بردی ساده.

سرانجام سیاه می‌تواند 1. ... ♖h1 بازی کند تا پس از 2.♖a7+ ♔f6! از 3.♖h7 جلوگیری شود و پس از

3.♖b7 ♖a1 4.a7 ♔e6 5.♔c4 ♔d6

مساوی کند. اما، مکان نامناسب رخ در ستون h به سفید امکان می‌دهد تا با

2.♔c4! ♖h6 3.♔b5 ♖h5+ 4.♔b6 ♖h6+ 5.♔b7

به پیروزی برسد، زیرا هم اینک شاه سیاه مانع کیش رخ می‌شود.

2.♔c3 ♖h4

سیاه نمی‌تواند انتظار بکشد، زیرا تهدید 3.♔b3 و 4.♔b4 وجود دارد.

اگر

2. ... ♖f4 3. ♖a7+ ♔f6 4. ♖h7 ♔g6 5. ♖b7

همان‌گونه که قبلاً مشاهده کردیم به برد می‌رسد.

3. ♖a7+ ♔f6

علّت انجام حرکت قبلی در این حرکت نهفته است. سفید پس از

3. ... ♔g6 4. ♖b7

به پیروزی می‌رسد، درحالی که اکنون

4. ♖b7 ♖a4 5.a7 ♔e6 6. ♔b3 ♖a1

به تساوی می‌انجامد.

4. ♔b3! ♖h1

شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل 5. ♖a8 و سپس 6.a7 به ستون e برود و درصورت

4. ... ♖h8 5. ♖b7 ♔e6 6.a7 ♖a8 7. ♔c4 ♔d6 8. ♔b5

سفید به پیروزی می‌رسد.

5. ♖a8 ♖a1

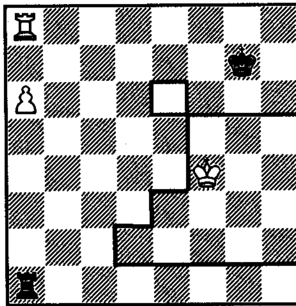
تهدید، 6.a7 بود و در صورت 5. ... ♔g7 همان‌گونه که در تفسیر حرکت اول دیدیم سفید با 6. ♔c4 به برد می‌رسد.

6. ♔b4

و سفید با بردن شاهش به a7 پیروز می‌شود. سیاه نمی‌تواند (e6)6. ... ♔e7 را به دلیل 7.a7 بازی کند. قبلاً این روش برد را نشان داده‌ایم.

اکنون منطقه‌ای که شاه سفید در صورت استقرار در آن، به سیاه امکان تساوی می‌دهد را در نمودار ۱۴۱ مشخص می‌کنیم:

(۱۴۱)



پ. رومانوفسکی ۱۹۵۰

به منظور ارائه یک دفاع صحیح توسط سیاه، فرض می‌کنیم که شاه سفید در f4 قرار دارد.

1. ... ♖c1

سیاه راه دیگری ندارد و حتی ممکن است روش تساوی زیر ساده‌تر باشد:

1. ... ♖a5! 2. ♔e4 ♖c5 3. ♖a7+

تهدید سیاه 3. ... ♖c6 است و

3. ♖b8 ♖a5 4. ♖b6 ♔f7 5. ♔d4 ♔e7 6. ♔c4 ♔d7

هم مساوی می‌شود. 3. ... ♔g6! امّا ادامهٔ

3. ... ♔f6? 4. ♔d4 ♖c6 5. ♖h7 ♔g6 6.a7 ♖a6 7. ♖b7

که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست.

4. ♖b7 ♖a5 5.a7

5. ♖b6+ ♔f7 6. ♔d4 ♔e7

به تساوی می‌انجامد.

5. ... ♔f6 6. ♔d4 ♔e6 7. ♔c4 ♔d6 8. ♔b4 ♖a1

و سیاه به راحتی مساوی می‌کند.

اما، سایر حرکتها به باخت سیاه می‌انجامند.

درمقابل 1.... ♖b1 2. ♖a7+ ♔g6

(2. ... ♔f6 3. ♔e4 ♖b6 4. ♖h7)

3. ♖b7 ♖a1 4. ♖b6+! ♔f7 5. ♔e5

نـاکـام می‌ماند، زیرا سفید پس از تحمیل ادامهٔ 6.♖b7+ ♔e7 ...5. و 7.a7 بـه پـیروزی می‌رسد.

درصورت

1. ... ♖h1 2.♖a7+ ♔f6 3.♔e4! ♔e6 4.♖a8!

و 5.a7 یا

1. ... ♖f1+ 2.♔e5 ♖f6 3.♖g8+

هم سفید می‌برد.

2.♖a7+

همان‌گونه که قبلاً گفته شد، سفید پس از

2.♖b8 ♖a1 3.♖b6 ♖a5! 4.♔e4 ♔f7 5.♔d4 ♔e7

فـقط بـه مسـاوی مـی‌رسد. ضـمناً تـهدید سیاه 2. ... ♖c6 است.

2. ...♔g6!

تنها حرکت. پس از

2. ...♔f6?

(یا اینکه 3.♖b7 ?2. ...♔f8 و 4.a7 سفید می‌برد)

3.♔e4! ♖c6 (3. ...♔e6 4.♖a8! و 5.a7)

4.♖h7 ♔g6 5.a7 ♖a6 6.♖b7 ♖a5 7.♔d4 ♔f6 8.♔c4 ♔e6 9.♔b4

و 10.♔b5 سفید می‌برد. پس از حرکت متن، سیاه مجدداً تهدید 3. ... ♖c6 را دارد.

3.♖b7 ♖c5

ادامهٔ مـمکن دیگـر بـرای مسـاوی 3. ...♔f6! است زیرا 4.♔e4 را می‌توان با

4. ...♖a1 5.♖a7 ♔e6 6.♖a8 ♔d6 7.a7 ♔c7

پاسخ گفت. پس از

4.♖b8 ♖a1 5.♖a8 ♖a4+! 6.♔e3 ♔g7 7.♔d3 ♖f4 8.♖a7+ ♔g6! 9.♖b7 ♖a4 10.a7 ♔f6 11.♔c3 ♔e6 12.♔b3 ♖a1 13.♔c4 ♔d6

سیاه مساوی می‌کند.

تـوجه داشـته بـاشید کـه ایـن واریـاسیون نـاقض مـنطقهٔ مشـخّص مـا کـه در آن صـورت پـوزیسیون مساوی می‌شود، نیست، زیرا نمودار ۱۴۱ فقط با بودن شاه سیاه در g7، معتبر است نه مانند اینجاکه پس از حرکت ششم سفید، شاه در e6 قرار دارد.

4.a7

پس از

4.♔e4 ♖a5 5.♖a7 ♖c5!

بار دیگر تهدید، 6. ... ♖c6 است.

یا اینکه پس از

4.♖b8 ♖a5 5.♖a8 ♔g7

و بـه دنـبال آن 6. ... ♖c5 سـفید دیـگر قـادر بـه پیشرفت نیست.

4. ...♖a5

5.♔e4 ♔f6

و پس از

6.♔d4 ♔e6 7.♔c4 ♔d6 8.♔b4 ♖a1

بازی مساوی است.

اکنون ببینیم که در نمودار ۱۴۱ سفید درصورت حرکت چگونه به پیروزی می‌رسد:

1.♔e5

1.♔e4 هـم بـر اسـاس مـنطقهٔ مشـخّصه بـه وضعیتی مشابه ادامهٔ اصلی منتهی می‌شود.

1. ...♖a5+

سیاه انتخاب دیگری ندارد، زیرا 1. ... ♖e1+ فقط کمک می‌کند تا شاه سفید به a7 برسد و

1. ... ♖b1 2. ♖a7+ ♔g6 3. ♖b7 ♖a1 4.a7

به برد می‌رسد.

2.♔d4

ما این ادامه را به این دلیل ارائه می‌کنیم که با 1.♔e4 هم می‌توانست به وجود آید. سفید با

2.♔d6 ♖f5 3.♖a7+ ♔f8

(درصورت 3. ... ♔g8 یا 3. ... ♔g6
سفید با 4.♖e7 می‌برد، درحالیکه اکنون 4.♖e7 درمقابل 4. ... ♖a5 5.a7 ♖a6+ بازنده می‌شود)

4.♔e6 ♖a5 5.♖a8+ ♔g7 6.♔d7 ♖f5 7.♖e8

هم به پیروزی می‌رسد.

2. ... ♖b5

3.♖a7+ ♔f6

یا اینکه

3. ... ♔g6 4.♖b7 ♖a5 5.a7 ♔f6 6.♔c4 ♔e6 7.♔b4 ♖a1 8.♔c5

به برد می‌رسد.

4.♔c4

4.♖h7 هم پس از

4. ... ♖a5 (4. ... ♔g6 5.♖b7) 5.a7 ♔e6 6.♔c4 ♔d6 7.♔b4 ♖a1 8.♔b5

به برد می‌رسد. اما

4.♖b7 ♖a5 5.a7 ♔e6 6.♔c4 ♔d6 7.♔b4 ♖a1

مساوی است.

4. ... ♖b6

یا اینکه 4. ... ♖a5 5.♖a8 و شاه سفید به a7 می‌رسد.

5.♔c5 ♖e6

6.♖h7

و سفید پس از

6. ... ♔g6 7.a7 ♖a6 8.♖b7

به آسانی می‌برد.

در پایان به منظور تکمیل تحلیل نمودار ۱۴۱، می‌پردازیم به بررسی آنچه که در صورت استقرار شاه سفید در f5 ممکن است روی دهد. سیاه با **1. ... ♖a5+!** مساوی می‌کند اما

1. ... ♖f1+ 2.♔e5! ♖f6? 3.♖g8+

یا

1. ... ♖b1 2.♖a7+ ♔h6 3.♖b7

و 4.a7 به باخت می‌رسند.

2.♔e6 یا همانگونه که قبلاً تحلیل شد درصورت 2.♔e4، سیاه ♖c5 بازی می‌کند، **2. ... ♖h5!**
درصورت 2. ... ♖g5 سفید با

3.♖a7+ ♔g8 4.♔f6 ♖a5 5.♔g6 ♔f8 6.♖a8+ ♔e7 7.a7

می‌برد. **3.♖a7+** ادامهٔ

3.♔d7 ♖h6 4.♔c7 ♖f6!

به پوزیسیون مساوی وانکورا می‌رسد.

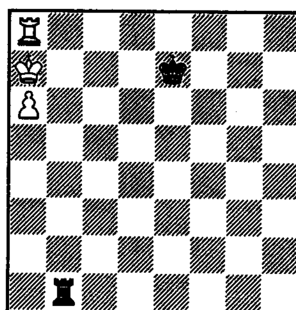
3. ... ♔g8! 4.♖f7 ♖a5!

مساوی می‌شود. اکنون **5.a7?** درمقابل **5. ... ♖a6+** به شکست می‌انجامد.

این تجزیه و تحلیل، دفاع صحیح درصورت استقرار شاه سفید در e6 را نشان می‌دهد. **1.... ♖h1!** (اما 1.... ♖g1? 2.♔f5! یا 1.... ♖f1? 2.♔e5! خوب نیستند) به همان ادامهٔ مساوی که نشان دادیم تبدیل می‌شود.

اکنون به پوزیسیون‌هایی برمی‌گردیم که در آنها شاه سفید مقابل پیاده‌اش قرار گرفته باشد، با نمودار ۱۴۲ آغاز می‌کنیم.

(۱۴۲)



اگر نوبت حرکت با سفید باشد این نمای تیپیک به برد او می‌انجامد، بدین گونه:

1.♖b8! ♖d1

یا اینکه 1. ... ♖a1 2.♔b7 که وضعی مشابه ادامهٔ اصلی ایجاد می‌شود.

2.♔b7 ♖b1+

یا اینکه

2. ... ♖d7+ 3.♔b6 ♖d6+ 4.♔a5 ♖d5+ 5.♔b4 ♖d1 6.a7

می‌برد.

3.♔a8 ♖a1

4. a7

و ما به واریاسیون اصلی که در نمودار ۱۲۶ به ظهور پیوسته پا می‌گذاریم. سفید پس از

4. ... ♔d7 5.♔b7 ♖b1+ 6.♔a6 ♖a1+ 7.♔b6 ♖b1+ 8.♔c5

یا

4. ... ♔d6 5.♔b7 ♖b1+ 6.♔c8 ♖c1+ 7.♔d8 ♖h1 8.♖b6+ ♔c5 9.♖c6+!

به سادگی می‌برد.

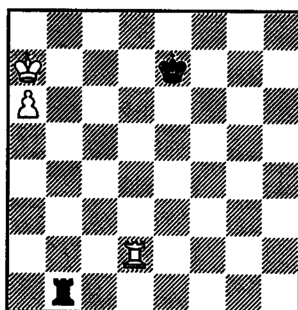
در نمودار ۱۴۲ اگر حرکت با سیاه باشد، با

1. ... ♔d7 2.♖b8 ♖c1 3.♔b7 ♖b1+ 4.♔a8 ♖c1

و در ادامه با 5. ... ♔c7 مساوی می‌کند.

با همان رویه می‌توان به ثبوت رساند که پوزیسیون زیر مساوی است:

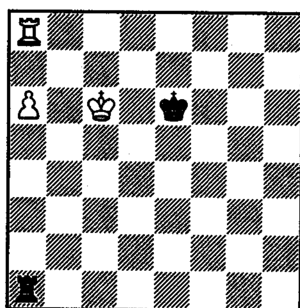
(۱۴۳)



سفید نمی‌تواند کاری بهتر از رسیدن به نمودار ۱۳۵ با ♔a8 و a7 انجام دهد. اما اگر شاه سیاه در f7 و رخ سفید در e2 باشد، آن گاه سفید به آسانی با ♔a8 و a7 و به دنبال آن با ♖c2-c8–b8 می‌برد (نمودار ۱۳۶ را ملاحظه کنید).

برای تکمیل بررسی‌مان درمورد پوزیسیون‌هایی که پیادهٔ سفید در a6 قرار داشته باشد، نمودار ۱۴۴ را بررسی می‌کنیم.

(۱۴۴)



ن.گریگوریف ۱۹۳۶

سفید درصورت حرکت با 1.a7 فوری می‌برد، اما سیاه حتی درصورت حرکت نیز نمی‌تواند بازی را نجات دهد.

بازی ممکن است بدین‌گونه جریان یابد:

1. ... ♖c1+

اگر سیاه به انجام 1. ... ♔f7 اقدام کند تا 2.a7

را با !g7♔ ... .2 پاسخ دهد، سفید

2.♔b7 ♖b1+ 3.♔a7 ♔e7 4.♖b8

بازی می‌کند، که نمودار برد ۱۴۲ را پیش روی ما قرار می‌دهد. بنابراین سیاه باید راه خلاص را در دادن کیش جست و جو کند.

2.♔b5

2.♔b7 ♖b1+ 3.♔a7? پس از

سیاه با !d7♔ ... .3 مساوی می‌کند (نمودار ۱۴۲).

2. ... ♖b1+

تهدید 3.a7 بود.

3.♔c4

یک ممکنهٔ دیگر +3.♔a4 ♖a1 است،

(یا اینکه

3. ... ♔f7 4.♔a5 ♖a1+ 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔a7 ♔e7 7.♖b8

سفید می‌برد)

4.♔b3 ♔f7 5.♔b4

چون شاه سیاه نمی‌تواند به دلیل a7 به ستون e بیاید، سفید به پیروزی می‌رسد.

3. ... ♖c1+

4.♔b3

سفید همچنین با

4.♔d3 ♖d1+ 5.♔e3! ♖d7 6.♔e4!

6. به مساوی می‌انجامد، 6.a7? ♔d5!

♔d6 ... یا اینکه

6. ... ♔f6 7.♖b8 ♖a7 8.♖b6+

7.a7! ♖e7+ 8.♔d4 ♖d7 9.♔c4

به پیروزی می‌رسد.

روش ساده‌تر برد

4.♔b4! ♖b1+ (اگر4. ... ♖c7

5.♖h8 ♖a1+ 6.♔b2 و 7.a7) است،

5.♔a3 ♔f7 و سفید پس از **6.♔a4** به پیروزی می‌رسد،

4. ... ♖c7

5.a7 ♖e7

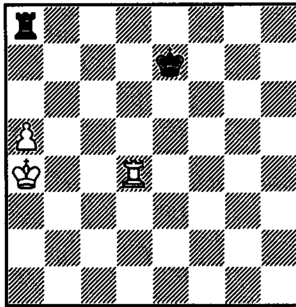
6.♔c4 ♔e5

7.♔c5

سفید به راحتی پیروز می‌شود.

اگر پیادهٔ سفید خیلی پیشرفته نباشد، چشم‌انداز تساوی سیاه زیادتر می‌شود، اما، روش‌های دفاعی تغییر نمی‌کنند، مگر هنگامی که سیاه بتواند آن گونه که در نمودار ۱۴۵ نشان داده شده، رخاش را مقابل پیاده قرار دهد.

(۱۴۵)



آ. شرون ۱۹۲۷

تا آنجا که دیده می‌شود سفید تمام عوامل را در اختیار دارد. شاه سیاه بریده شده و رخاش به تنهایی نمی‌تواند از پیشروی هماهنگ شاه و پیادهٔ سفید جلوگیری کند. اما به رغم تمام این برتری‌ها، سیاه می‌تواند با یک دفاع هوشمندانه خود را نجات دهد:

1.♔b5 ♖d8!

در اینجا ما یکی از مزایای بودن رخ درمقابل پیاده را مشاهده می‌کنیم. سیاه می‌تواند به تعویض رخ‌ها اقدام کند زیرا پس از

2.♖×d8 ♔×d8 3.♔b6 ♔c8

آخر بازی مساوی می‌شود. یعنی آنکه رخ سفید از ستون d رانده می‌شود و سیاه امکان می‌یابد شاهش را به پیاده نزدیکتر کند.

توجه داشته باشید که 1. ... ♖b8+ سهل‌انگارانه، درمقابل ♖b1 2.♔c6 (یا اینکه 2. ... ♖a8 3.♖a4 ♖c8+ 4.♔b7 ♖c1 5.a6 ♖b1+ 6.♔c7 ♖c1+ 7.♔b6 ♖b1+ 8.♔a5 می‌برد.)

3.a6 ♖a1 4.♔b5 ♖b1+ 5.♔a5 ♖a1+ 6.♖a4

بازنده می‌شود.

2.♖c4

یا اینکه

2.♖a4 ♔d7 3.a6 ♔c7

مساوی است.

2. ... ♖b8+!

سیاه باید دقیق بازی کند. پس از

2. ... ♔d7 3.a6! ♖a8(3. ... ♖c8 4.a7!) 4.♔b6 ♖b8+ 5.♔a5 ♖a8 6.♖h4! ♖g8 7.a7 ♔c7 8.♖h7+

و 9.♔a6 سفید به پیروزی می‌رسد.

3.♔a4

هر دو ادامهٔ 3.♔a6 ♔d7 یا

3.♔c6 ♖c8+ 4.♔d5 ♔d7

مساوی می‌شوند.

3. ... ♔d7

4.a6 ♖c8

ادامهٔ

4. ... ♖b1 5.♔a5 ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔a7 ♖b2

حتی ساده‌تر است.

5.♖b4 ♔c6

ما به منظور آنکه نشان دهیم سیاه حتی به این طریق هم مساوی می‌کند بغرنج‌ترین روش دفاعی را برای او انتخاب کرده‌ایم. باز هم یک ادامهٔ ساده‌تر وجود داشت:

5. ... ♖h8 6.♔a5

6.a7 ♖a8 7.♖b7+ ♔c6

6. ... ♔c7 7.♖b7+

یا

7.a7 ♖h5+ 8.♔a4 ♖h8 **7. ... ♔c8!**

ادامهٔ

7. ... ♔c6? 8.♖b6+ ♔c7 9.a7 ♖h1 10.♖a6!;

یا در همین شاخه

9. ... ♖h5+ 10.♔a6 ♖h2 11.♖c6+!

به برد می‌رسند. **8.♖b5** یا

8.♔b6 ♖h6+ 9.♔a7 ♖c6

8. ... ♖h7

و سفید دیگر نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد.

6.♔a5 ♖c7!

7.♖b6+ ♔c5

اکنون شاه سیاه را نمی‌توان از ستون c راند، بنابراین سیاه مساوی می‌کند. به عنوان مثال:

8.♖b7 ♔c6 9.♖b1 ♔c5 10.♖b6 ♔d5

یا

10. ... ♖h7 11.♖b7 ♖h1 12.♖c7+ ♔d6 13.♖c4 ♖a1+ 14.♔b6 ♖b1+

مساوی می‌شود.

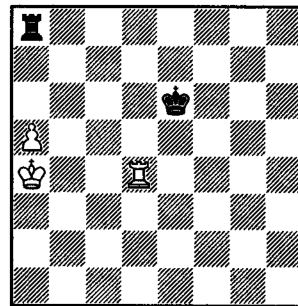
11.♖h6 11. ♔b5 ♖c5+ 12.♔b4 ♖c4+ 13.♔b3 ♖c7

مساوی است.

11. ... ♔c5 12.♖g6 ♖f7 13.♖g5+ ♔c6 14.♖g6+ ♔c5 15.♖g1 ♖c7 16.♖c1+ ♔d6

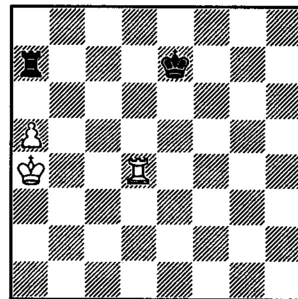
و در ادامه **17. ... ♔c6** سفید به آنجایی که شروع کرده بازمی‌گردد.

(۱۴۶)



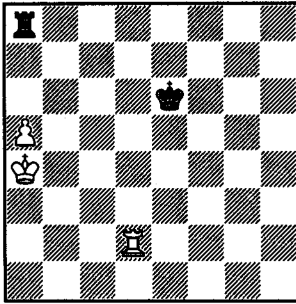
باید توجه داشت که دفاع سیاه فقط به دلیل پوزیسیون مطلوب مهره‌هایش امکان‌پذیر است. حتی تغییرات جزیی به برد سفید منتهی می‌شود. به عنوان مثال، در نمودار ۱۴۶، سفید با 1.♔b5 به پیروزی می‌رسد. سیاه دیگر امکان 1. ... ♖d8 را ندارد.

(۱۴۷)



همچنین در نمودار ۱۴۷، سفید با 1.♔b5 ♖d7 2.♖a4! به پیروزی می‌رسد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند پیاده را متوقف کند.

(۱۴۸)



به عنوان مثال اگر رخ سفید در d2 باشد (نمودار ۱۴۸) شانس‌های پیروزی از بین می‌روند، حتی اگر سیاه نتواند 1. ... ♖d8 کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♔b5 ♖b8+ 2.♔c6 ♖c8+ 3.♔b7 ♖c1! 4.a6

هم 4.♖b2 و هم 4.♖a2 با 4. ... ♔d7 پاسخ داده می‌شود. 4. ... ♖b1+ 5.♔c7 درصورت ♔e7 5.♔a7 بازی مساوی می‌شود.

5. ... ♖c1+ 6.♔d8 ♖a1 7.♖h2 ♖d1+! 8.♔e8 ♖g1 9.♖h6+ ♔d5 10.a7

یا اینکه

10.♔d7 ♔c5 11.♔c7 ♖g7+

10. ... ♖g8+ 11.♔f7 ♖a8

مساوی.

البتّه پوزیسیون‌های جالبتری هم درمورد آخربازی رخ و پیادهٔ رخ درمقابل رخ وجود دارد که حاوی نکات ظریف و حیرت‌انگیزی هستند. اما آن‌چه را که در نظر داشتیم بررسی کردیم. اکنون آخربازی رخ با پیاده‌های غیررخ را بررسی می‌کنیم و خواهیم دید که در این آخر بازی‌ها حتی امکانات جالبتر و پیچیده‌تری وجود دارد.

ب : رخ و پیاده‌ای غیر از پیادهٔ رخ

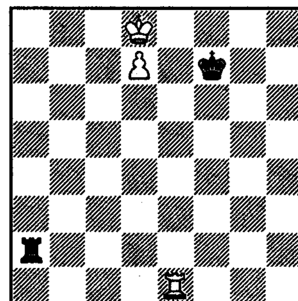
روشن است که این آخربازی‌ها شانس‌های برد بیشتری درمقایسه با پیادهٔ رخ دراختیار سفید قرار می‌دهند. الف، سیاه به سختی می‌تواند، رخ‌ها را تعویض کند. ب، اکنون شاه سفید می‌تواند از دو طرف از پیادهٔ خود حمایت کند و ج، رخ سفید به دلیل داشتن فضا در دو سوی پیاده، آزادی عمل بیشتری دارد. از این رو برای سیاه تساوی در چنین پوزیسیون‌هایی دشوارتر است و گهگاه اگر شاهش خانهٔ وزیر شدن پیاده را هم اشغال کند، در تأمین تساوی ناکام می‌ماند.

ما به طور سیستماتیک مهمترین پوزیسیون‌های این نوع آخربازی‌ها را بررسی خواهیم کرد. بدین منظور با حالت‌هایی که پیادهٔ سفید به عرض هفتم رسیده، شروع می‌کنیم.

الف) پیاده در عرض هفتم

قبلاً یک نمونه از این دست را در پوزیسیون لوسنا (نمودار ۱۲۹) بررسی کرده‌ایم. در آنجا نشان دادیم که چگونه سفید برتری خود را تبدیل به برد می‌کند. اکنون می‌پردازیم به بررسی پوزیسیون‌های پایهٔ دیگر.

(۱۴۹)



س. تاراش ۱۹۰۶

حتی اگر حرکت با سیاه باشد، سفید به پیروزی می‌رسد. زیرا تهدید

1.♖f1+ ♔e6 2.♔e8

وجود دارد، سیاه باید بی‌درنگ به شاه سفید کیش دهد اما این کار بی‌تأثیر است:

1. ... ♖a8+
2.♔c7 ♖a7+
3.♔c8

سفید می‌تواند با

3.♔c6 ♖a6+ (3. ... ♖a8 یا) 4.♔b7

هم به پیروزی برسد.

3. ... ♖a8+
4.♔b7

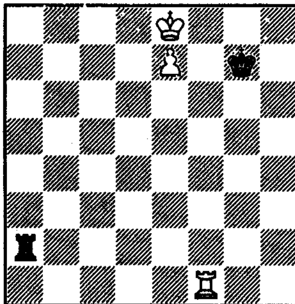
و

5.♔c7

سفید به پیروزی می‌رسد.

این مثال نشان می‌دهد که سیاه فقط به دلیل آنکه رخ‌اش زیاد از پیاده دور نبود شکست خورد. چون شاه سفید فرصت یافت تا با حمله به رخ یک تمپ حیاتی بگیرد. اما اگر به غیر از رخ سیاه همهٔ مهره‌ها را یک خانه به سمت راست ببریم (نمودار ۱۵۰)، در آن صورت سیاه می‌تواند مساوی کند.

(۱۵۰)



س. تاراش ۱۹۰۶

1. ... ♖a8+
2.♔d7 ♖a7+
3.♔d6 ♖a6+
4.♔d5

یا اینکه ♖a7+ 4.♔c7 یا

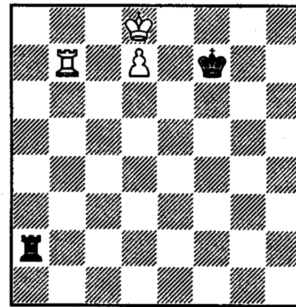
♖a5+ ♔c5 .4، یا حتی ♖e6 ... .4.

4. ... ♖a5+

و بازی مساوی است، زیرا شاه سفید نمی‌تواند بدون رها کردن پیاده که در آن صورت توسط رخ سیاه گرفته می‌شود از کیش‌ها خلاص شود.

این دو مثال به ما نشان می‌دهد که سیاه چگونه باید دفاع کند، حال اگر پوزیسیون مهره‌ها اندکی تغییر کند، چه اتفاقی می‌افتد؟ درنمودار ۱۴۹، سفید در تمام وضعیت‌ها، به غیر از حالتی که رخاش در b7 قرار بگیرد به پیروزی می‌رسد.

(۱۵۱)



در نمودار ۱۵۱ سیاه با

1. ... ♖a8+ 2.♔c7 ♔e7!

مساوی می‌کند، زیرا رخ سفید نمی‌تواند در ستون e کیش دهد. ممکن است تصور شود که همین حالت با بودن رخ در b6 هم ایجاد می‌شود، اما سفید پس از **1. ... ♖a8+ 2.♔c7 ♔e7** با انجام **♖h8 3.♖a6!** به پیروزی می‌رسد.

3. ... ♖d8 4.♖e6+! 4.♖a1!

در نمودار بالا اگر سیاه یک ستون اضافه در جناح وزیر داشت باز هم قادر به تساوی بود!

در نمودار ۱۵۰، اوضاع چندان ساده نیست. اگر رخ سفید در ستون h قرار داشت، هیچ چیز تغییر نمی‌کرد، اما با بودن رخ در ستون d یا c، سفید به آسانی پیروز می‌شد. به عنوان مثال، درصورت استقرار رخ سفید در c3:

1. ... ♖a8+ 2.♔d7 ♖a7+ 3.♖c7

سفید می‌برد و رخ سفید در صوت استقرار در ستون d، می‌تواند هم در d8 یا پس از ♔d7-e6 در d6، حائل شود. ستون b برای استقرار رخ سفید خوب نیست، زیرا تعویض رخ‌ها منجر به ازدست رفتن پیاده می‌شود. استثناء بر این قاعده، بودن رخ در خانهٔ b8 است که از ♖a8+ ... .1 جلوگیری می‌کند. سفید پس از **♖d2 ... .1** می‌برد، تهدید

2.♔d7 ♖d2+ 3.♔c6

بود و ♖a7 ... .1 درمقابل ♔d8 .2 ناکام می‌ماند. **♖d8 .2** و سپس **♔d7 .3** به برد سفید می‌انجامد.

سفید همچنین باوجود رخاش در ستون e به پیروزی می‌رسد، زیرا هنگامی که پیاده در شرف وزیر شدن است شاهش می‌تواند به سادگی از کیش فرار کند.

بابودن رخ سفید در c6 یا c7، امکان مساوی‌های استثنایی وجود دارد. مثلاً:

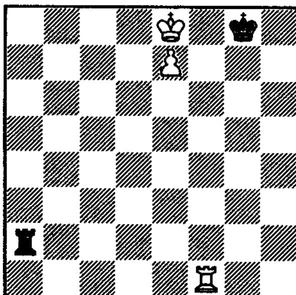
1. ... ♖a8+ 2.♔d7 ♔f7

تغییر پوزیسیون مهره‌های سیاه می‌تواند نتایج مهمّی داشته باشد. به عنوان مثال با بودن رخ سیاه در ستون b (فرضاً b2) سفید پس از

1. ... ♖b8+ 2.♔d7 ♖b7+ 3.♔d8 ♖b8+ 4.♔c7 ♖a8 5.♖a1!

و به دنبال آن **♔d7 .6** به پیروزی می‌رسد.

(۱۵۲)



اگر شاه سیاه در g8 هم باشد شکست می‌خورد، مثلاً

1. ... ♖a8+ 2.♔d7 ♖a7+ 3.♔d6

وگرنه

3.♔e6 ♖a6+ 4.♔e5 ♖a5+ 5.♔f6! ♖a6+ 6.♔g5 ♖a5+ 7.♔g6 و 8.♖f6-d6

به برد می‌رسد.

3. ... ♖a6+ 4.♔c5 ♖a8

یا 4. ... ♖a5+ 5.♔c6!

5.♔c6! ♔g7

وگرنه

5. ... ♖a6+ 6.♔b7 ♖e6 7.♖f8+

(علّت انجام حرکت ♔g7)!

6.♖a1! ♖b8 7.♔c7

و به دنبال آن 8.♔d7 سفید به پیروزی می‌رسد.

می‌توانیم نتیجه بگیریم که در چنین پوزیسیون‌هایی سیاه درصورتی می‌تواند مساوی کند که:

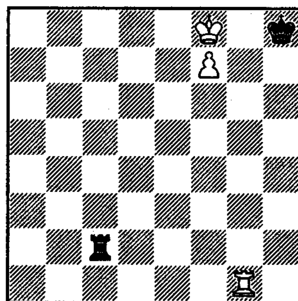
۱) شاهش نسبت به پیاده در بخش کوچکتر صفحه باشد و بیش از یک ستون با پیاده فاصله نداشته باشد،

۲) رخ‌اش حداقل سه خانه از پیاده دور باشد و بتواند به طور افقی کیش دهد، و

۳) رخ سفید در وضعیتی کمابیش غیرفعال قرار داشته باشد (تفسیر نمودار ۱۵۰ را ملاحظه کنید).

در خاتمه، نظر خواننده را به این پوزیسیون استثنایی جلب می‌کنیم:

(۱۵۳)



ن. کوپایف ۱۹۵۳

نخست ممکن است به نظر برسد که سیاه می‌تواند مساوی کند زیرا همان‌گونه که خواهیم دید سفید نمی‌تواند از روش برد نمودار ۱۵۰ (با بودن شاه سیاه در g8) استفاده کند. اما سفید با بهره‌گیری از این نکته که رخ سیاه فقط دو ستون از پیاده فاصله دارد با اسلوب آموزندهٔ زیر به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖c8+

2.♔e7 ♖c7+

3.♔f6

در صورت 3. ... ♖c8 3.♔e6 سفید راهی بهتر از ورود به شاخهٔ اصلی با 4.♔f6 را ندارد، زیرا 4.♔d7 ♖a8 5.♖a1 در مقابل 5. ... ♖b8! (خانهٔ اضافی!) ناکام می‌ماند.

3. ... ♖c6+

4.♔e5!

روش برد قبلی ما در اینجا کارساز نیست، زیرا پس از

4.♔f5 ♖c5+ 5.♔g6 ♖c6+ 6.♔h5 ♖c5+ 7.♔h6 ♖c6+ 8.♖g6 ♖×g6+ 9.♔×g6

سیاه پات می‌کند.

4. ... ♖c8

یا اینکه

4. ... ♖c5+ 5.♔d6 ♖c8 6.♖e1! ♔g7 7.♖e8

می‌برد. توجه داشته باشید که اگر اکنون رخ سیاه در ستون b بود، او می‌توانست با

4. ... ♖b5+ 5.♔d6 ♖b8 6.♖e1 ♔g7 7.♖e8 ♖b6+ 8.♔c5 ♖f6

مساوی کند.

5.♖g6!

تنها به دلیل آنکه شاه سفید عرض ششم را ترک کرده انجام این حرکت برنده امکان‌پذیر است.

5. ... ♔h7

اگر 6.♖a6 ♖a8 ... 5. و 7.♔f6 می‌برد.

6.♖c6 ♖a8

7.♔f6 ♖b8

8.♖e6

و

9.♖e8

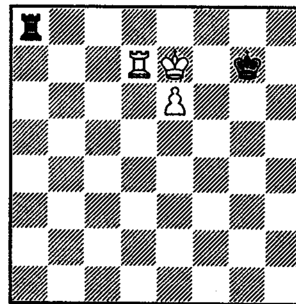
می‌برد.

ب) پیاده در عرض ششم

با بودن پیاده در عرض ششم، شانس‌های تساوی افزایش می‌یابد. اگرچه هنوز شاه سیاه نباید بیش از یک ستون از پیاده دور بوده و باید در بخش کوچکتر قرار گرفته باشد. پوزیسیون رخاش زیاد حساس نیست.

پیش از آنکه به طور سیستماتیک به این گونه آخربازی بپردازیم، یک نمای مهمّ پایه را بررسی می‌کنیم.

(۱۵۴)



س. تاراش ۱۹۰۶

این پوزیسیون مساوی است و سه عنصر مشخص دارد:

۱) پیاده در عرض ششم است.

۲) شاه سیاه یک ستون از پیاده فاصله دارد.

۳) رخ سیاه سه ستون از پیاده دور است.

بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♖d8

پس از ♔f8 1.♔d6+ یا 1. ... ♔f6 ♔g6 2.♖f7+ سیاه به راحتی مساوی می‌کند. سایر حرکتها به ادامهٔ اصلی می‌رسند.

1. ... ♖a7+

سیاه نمی‌تواند

1. ... ♖a1? 2.♔e8! ♔f6 3.e7 ♔e6 4.♖b8 ♖a6 5.♔f8

بازی کند چون شکست می‌خورد، امّا 1. ... ♖a6 ♖a8! 2.♖d6 امکان‌پذیر است.

2.♖d7

حرکت بهتری وجود ندارد، زیرا

2.♔e8 ♔f6

به مساوی فوری می‌انجامد و پس از

2.♔d6 ♖a6+ 3.♔e5 ♖a5+ 4.♖d5 ♖a1 5.♔d6 ♔f8

وضعیت متعادل است.

2. ... ♖a8

رخ همان‌گونه که بعداً خواهیم دید به غیر از a6 به سایر خانه‌ها می‌تواند برود.

3.♖d6

یک حرکت رندانه که سیاه درمقابل، باید به دقّت دفاع کند. سایر حرکتهای رخ در ستون d، امکان

3. ... ♖a7+ 4.♔e8 ♔f6

را می‌دهد که در وضعیت اصلی با 5.e7+ به برد می‌رسد. سفید همچنین نمی‌تواند با رخ دست به حرکتهای انتظاری بزند، مثلاً **♖a1 3.♖b7** یا

3. ...♔g6 , 4.♔e8+

4.♔d7 ♖a8 5.e7 ♔f7

تبدیل به همین ادامه می‌شود. و

4.♔d6+ ♔f6 5.♖f7+ ♔g6

هم به تساوی می‌رسد.

4. ... ♔f6 5.e7 ♖a8+ 6.♔d7 ♔f7

7.♖b1 ♖a7+

با یک تساوی آشکار.

3. ...♔g6!

تنها حرکت برای نجات سیاه. او پس از

3. ...♖a7+ (3. ... ♖a1 یــــا) 4.♔e8 ♔f6 5.e7+

یــا در هــمین ادامــه 4. ... ♖a8+ 5.♖d8 می‌باخت، و 3. ...♖b8 درمقابل

4.♖d8 ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+ 6.♔d7! ♖b7+ (6. ... ♔f6 7.♖f8+ و 8.e7) 7.♔c6

به شکست می‌انجامد.

4.♖d7

یا اینکه ♔f6 .4.♔d7 درصورت

4.♖d8(d1) ♖a7+ 5.♔e8 ♔f6

سفید توفیقی حاصل نمی‌کند.

4. ...♔g7

5.♖c7 ♖a1

6.♖d7 ♖a2

آخرین حرکت‌ها برای این انجام شده‌اند که نشان دهند لازم نیست سیاه رخ‌اش را بـه a8 بـبرد. فـقط 6. ...♖a6? پس از

7.♔e8+ ♔f6 8.e7 ♔e6 9.♔f8!

بـه شکست مـی‌انـجامید، زیـرا سیاه در ایـن حـالت نمی‌تواند در ستون f کیش دهد.

7.♔e8+

پس از 7.♖d6، با تهدید 8.♔e8، تنها حرکت سیاه برای تساوی 7. ... ♖a8! است.

7. ...♔f6

8.e7 ♔e6!

9.♔f8

شگـفت‌آور است، سـفید نـمی‌توانـد بـه پـیروزی برسد.

9.♖d1 ♖a8+ 10.♖d8 ♖a7

حاصلی ندارد.

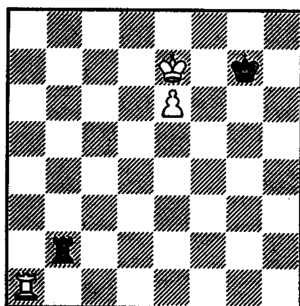
9. ...♖f2+

10.♔e8 ♖a2

مساوی.

اکنون می‌توانیم به مثال‌های دیگر بپردازیم. با نمودار ۱۵۵ شروع می‌کنیم.

(۱۵۵)
حرکت سیاه



ن.گریگوریف ۱۹۳۷

در بقیهٔ پوزیسیون‌های این بخش حرکت با سیاه است، وگرنه رخ سفید، شاه را از ستون g با کیش دور می‌کند و برتری سفید به برد می‌رسد. به رغم آنکه رخ سیاه به اندازهٔ کافی از پیاده دور نیست، او به طریق زیر مساوی می‌کند:

1. ...♖b7+

2.♔d6 ♖b6+

البته

2. ...♔f8 3.♖a8+

یا

2. ...♔f6 3.♖f1+

خوب نیست.

3.♔d7 ♖b7+

4.♔d8 ♖b8+

سیاه به شاه کیش می‌دهد تا ستون d را ترک کند.

5.♔c7 ♖b2

6.♖f1

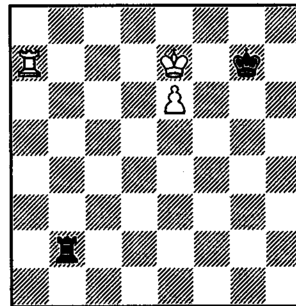
این حرکت برای جلوگیری از ♔f8 ... .6 سیاه است که پس از ♖e1 .6 بازی می‌شد.

6. ... ♖a2!

و سیاه به پوزیسیون مساوی که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۰ دیدیم، دست یافته است.

با احتساب نمودار ۱۵۵، به عنوان نقطهٔ آغاز، اکنون می‌توانیم درمورد واریاسیونهایی بحث کنیم که درصورت تغییر پوزیسیون رخ سفید یا شاه سیاه به وجود می‌آیند. اگر رخ را در ستونهای f یا h یا خانه‌های a1 تا a6 مستقر کنیم، اتفاقی نمی‌افتد، زیرا سیاه به همان طریق با موفقیت دست به دفاع می‌زند. اما، بقیه پوزیسیون‌های رخ اغلب به برد سفید می‌انجامند. در نمودار ۱۵۶، رخ در a7 است.

(۱۵٦)



سفید می‌برد زیرا سیاه نمی‌تواند در b7 کیش دهد، اما روش برد هم جالب و هم آموزنده است. گفتنی است که باوجود رخ سفید در a8، او آسان‌تر پیروز می‌شود. تهدید، ♔e8 .2 و 3.e7 است و پس از ♖b7+ ... .1 اگر

1. ... ♖b1 2.♔e8 ♖h1 3.♖a7+ ♔f6 4.e7 ♖h8+ 5.♔d7 ♔f7 6.♖a1

سفید می‌برد.

2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♖b7+ 4.♔c6 ♖e7 5.♔d6 ♖b7 6.e7

پیاده وزیر می‌شود. اکنون به تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۶مان برمی‌گردیم.

1. ... ♖b8!

بهترین دفاع. سایر حرکتهای انتظاری نظیر ♖b1 ....1، یا ♔g6 ....1 به سفید امکان ♖a8 .2 و ورود به واریاسیون اصلی را می‌دهد. با حرکت متن از این کار جلوگیری شده و مسائل پیچیده‌ای برای سفید ایجاد می‌شود.

2.♔d6+!

تنها حرکت. درصورت ♖b7+ ♖a1 .2، بازی مساوی می‌شود (نمودار ۱۵۵). اگر ♖a8 ♖d7 .2 ، هم مساوی می‌شود (نمودار ۱۵۴)، و درصورت ♔d7 .2 هم ♔f6 ... .2 و هم ♔f8 ... .2 مساوی می‌کنند.

2. ... ♔f6

همان‌گونه که ادامه‌های زیر نشان می‌دهند، سیاه غیر از حرکت متن انتخاب دیگری ندارد:

۱) **2. ... ♔f8 3.♔d7! ♖e8**

4.♔e7! ♔g7 ... .3 به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود و

3. ... ♔g8 4.♖a1 ♖b7+ 5.♔d8 ♖b8+ 6.♔e7 ♖b7+ 7.♔f6

می‌برد.

4.♖a1 ♖e7+ 5.♔d6 ♖b7 6.♖a8+ ♔g7 7.e7

سفید می‌برد.

۲) **2. ... ♔g6 3.♖a1! ♖b6+**

یا اینکه ♖e1 .4 ♖b2 3

4.♔d7 ♖b7+ 5.♔c6 ♖b8 6.♔c7 ♖b2 7.♖e1! ♖c2+ 8.♔d7 ♖d2+ 9.♔e8

و 10.e7 سفید می‌برد.

3.♔d7!

امّا ادامهٔ

3.♖f7+ ♔g6 4.♖f1 ♖a8!

خوب نیست. با حرکت متن، پوزیسیون اکراهی ایجاد می‌شود که سفید فقط به دلیل آنکه حرکت با سیاه است به پیروزی می‌رسد. خواننده می‌تواند خوداین موضوع را بررسی کند.

3. ...♔g7

پس از 3. ...♔g6 سفید همانند تفسیر حرکت دوّم سیاه در واریاسیون ۲، به پیروزی می‌رسد و حرکتهای رخ به سرعت مقابل 4.e7 به شکست می‌انجامند. امّا اینک به نظر می‌رسد که سفید مشکل دارد.

4.♔e7!

یک حرکت دقیق دیگر که مجدداً سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد. 4.♖a1 ♖b7+ به مساوی می‌رسد (نمودار ۱۵۵).

4. ...♖b1

پس از

4. ...♔g6 5.♖a1 ♖b7+ 6.♔d6

ما بار دیگر به تفسیر حرکت دوّم سیاه در واریاسیون ۲ می‌رسیم و پس از

4. ...♔g8 5.♔f6 (یا 5.♖a1) ♖f8+ 6.♔g6 ♖b8 7.♖g7+ ♔h8 8.♖f7 ♔g8 9.e7

سفید می‌برد. درصورت

4. ...♖c8 5.♖a1 ♖c7+ 6.♔d8

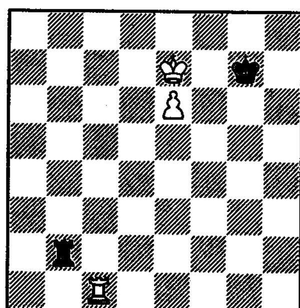
و 7.e7 هم سفید می‌برد.

5.♖a8!

و سرانجام پس از حرکات بسیار زیبایی که ارزشی همانند یک مسئلهٔ آخر بازی دارند، به نمودار ۱۵۶ می‌رسیم که رخ سفید در a8 است و قبلاً طرز برد آن را تجزیه و تحلیل کرده‌ایم.

اگر رخ سفید را در c1 قرار دهیم، به پوزیسیون نمودار ۱۵۷ می‌رسیم.

(۱۵۷)



در این پوزیسیون با بودن رخ در ستون c، سفید به پیروزی می‌رسد مگر آنکه در خانه‌های c4 و c5 و c6 قرار گرفته باشد. بعداً خواهیم دید که چرا استقرار رخ در این خانه‌ها منجر به تساوی می‌شود.

1. ...♖b7+

2.♔d8

درصورتی که رخ سفید در c8 قرار داشت، این حرکت پس از 2. ...♔f6 به مساوی ختم می‌شد، اما در آن حالت

2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♖b7+ 4.♔c6

به آسانی می‌برد. با بودن رخ در c4 یا c5، 2.♔d8 به سیاه امکان می‌دهد تا با

2. ...♔f6 3.e7 ♖×e7! 4.♖f4+ ♔e5

مساوی کند.

در این حالت یک روش دیگر برد **2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7** است، ادامهٔ

3.♖c6 ♖b8! 4.♖c1 ♔f8!

یا در اینجا ♔f6 که هر دو حالت مساوی می‌شود خوب نیست، **3. ...♖b7+** با بودن رخ در c4 یا c5، 3. ...♔f6! مساوی می‌کند.

4.♖c7 ♖b8 5.♖c8! ♖b7+ 6.♔c6

به آسانی پیروز می‌شود.

2. ... ♔f6

با بودن رخ سفید در c6، سیاه می‌توانست با !2....♔f8 و در حرکت قبل پس از 2.♔d6 با !2....♔f6 مساوی کند. به جای حرکت متن اگر سیاه +2....♖b8 می‌کرد در آن صورت 3.♖c8 به سرعت می‌برد.

3.e7!

تنها این حرکت زیرکانه می‌تواند سفید را به پیروزی برساند.

3. ... ♖b8+

4.♔d7

ادامه‌های

4.♔c7 ♖a8 5.♖a1! ♖e8 6.♔d6

یا

4.♔c7 ♖e8 5.♔d6 ♖a8 6.♖f1+ ♔g7 7.♖a1!

هم که به برد می‌رسند، امکان‌پذیرند.

4. ... ♖b7+

5.♔d6 ♖b6+

یا اینکه

5. ... ♖b8 6.♖f1+ ♔g7 7.♔c7 ♖a8 8.♖a1!

می‌برد.

6.♔c7! ♖e6

7.♔d8 ♖d6+

8.♔e8

و سفید به آسانی می‌برد.

در نمودار ۱۵۷ اگر رخ سفید در e1 قرار داشته باشد، سفید پس از

1. ... ♖b7+ 2.♔d8 ♖b8+ 3.♔d7!

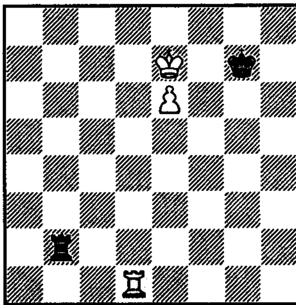
مساوی می‌کند.3.♔c7? ♖a8!

3. ... ♖b7+ 4.♔c8 ♖e7 5.♔d8

به پیروزی می‌رسد. اما با بودن رخ در e5، ما یک مساوی استثنایی خواهیم داشت، زیرا سیاه مانند پوزیسیون نهایی می‌تواند **!5. ... ♔f6** بازی کند. همچنین باید دانست که با بودن رخ سفید در e8، سیاه می‌تواند با **1. ... ♖a2** مساوی کند.

نمودار ۱۵۸ رخ سفید را در ستون d نشان می‌دهد.

(۱۵۸)



باز هم در این پوزیسیون، اگر رخ سفید در هر یک از خانه‌های ستون d قرار گیرد، به پیروزی می‌رسد، تنها استثناء d7 است که سیاه با !1....♖a2 مساوی می‌کند (تجزیه و تحلیل نمودار ۱۵۴ را ملاحظه کنید)

1. ... ♖b7+

با بودن رخ سفید در d5، سیاه می‌تواند **1....♔g6** بازی کند، اما سفید با این وجود با **2.♖d8** یا 2.♖d1 به پیروزی می‌رسد، **2....♖b7+**، تهدید، 3.♔e8 بود و 2....♔f5 در مقابل 3.♔f7 به شکست می‌انجامد، **♖b8 3.♖d7**، یا اینکه

3. ... ♖b6 4.♖a7 ♔f5 5.♖a5+ ♔g6 6.♖a1! ♖b7+ 7.♔d8 ♖b8+ 8.♔c7 ♖b2 9.♖e1!

می‌برد، ما بعدها به این پوزیسیون خواهیم رسید، **♔g7 4.♖a7!**، و سفید همان‌گونه که در نمودار ۱۵۶ مشاهده کردیم با

5.♔d6+ ♔f6 6.♔d7! ♔g7
7.♔e7!

به پیروزی می‌رسد.

2.♖d7 ♖b1

پس از

2. ... ♖b8 3.♖d8 ♖b7+ 4.♔d6

با تقدم و تأخر حرکات، پوزیسیون اصلی ایجاد می‌شد، و درمقابل 2. ... ♖b6

3.♔e8+ ♔f6 4.e7 ♔e6 5.♔f8!

ناکام می‌ماند.

3.♖d8

با تهدید 4.♔e8 که به دلیل

3. ... ♔f6 4.e7 ♔e6!

مساوی، نمی‌توان بلافاصله بازی کرد.

3. ... ♖b7+

4.♔d6 ♖b6+

سیاه نمی‌تواند با 4. ... ♔f6 از تهدید e7 جلوگیری کند، زیرا 5.♖f8+ و 6.e7 درپی می‌آیند.

5.♔d7 ♖b7+

6.♔c6 ♖e7

یا اینکه 6. ... ♖a7 7.♖d7+ به برد می‌رسد.

7.♔d6

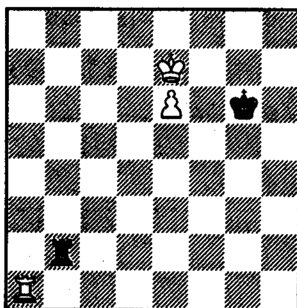
سفید می‌برد.

پوزیسیون نمودار ۱۵۵ با کلیه جابه‌جایی‌های رخ سفید تجزیه و تحلیل شد. نتایج‌مان را خلاصه می‌کنیم: اگر رخ سفید در ستونهای c , d , e یا g به جز خانه‌های c4, c5, c6, e5 و e8 باشد، به پیروزی می‌رسد. همچنین اگر رخ‌اش در خانه‌های a7 یا a8 مستقر باشد نیز می‌برد.

سایر پوزیسیون‌های رخ، درصورت دفاع دقیق، به سیاه امکان تساوی می‌دهند.

اکنون با انتقال شاه سیاه به g6 نمودار ۱۵۵ را تغییر می‌دهیم. این تغییر اندک، گاهی می‌تواند اهمیت اساسی پیدا کند و به عملکرد پوزیسیونی متفاوتی منتهی شود. نمودار ۱۵۹ می‌تواند نقطهٔ آغاز این مباحثه باشد.

(۱۵۹)



ن.گریگوریف ۱۹۳۷

با بودن شاه سیاه در g7، این پوزیسیون مساوی بود، ولی اکنون سفید بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖b7+

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید برد با

2.♖g1+ ♔f5 3.♔f7

را داشت.

2.♔d8 ♖b8+

پس از 2. ... ♔f6 3.e7 ♖b8+ سفید با

هر دو ادامهٔ زیر به پیروزی می‌رسد:

4.♔c7 ♖e8 5.♔d6 ♖b8 6.♖f1+ ♔g7 7.♔c7 ♖a8 8.♖a1!

یا

4.♔d7 ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+ 6.♔c7 ♖e6 7.♔d8 ♖d6+ 8.♔e8

اگر رخ سفید در a5 بود، سیاه با 2. ... ♔f6 (یاحتی پس از 2.♔d6) مساوی می‌کرد. ما مجدداً به پوزیسیون‌های مساوی با بودن رخ در a4 و a6 خواهیم پرداخت.

3.♔c7 ♖b2

4.♖e1!

تفاوت در اینجاست! با بودن شاه در g7، سیاه می‌توانست 4. ... ♔f8 بازی کند، حال آنکه اکنون نمی‌توان پیاده را متوقف کرد. اما 4.♖f1 ♖a2! که مساوی می‌کند همان‌گونه که در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۵۰ دیدیم خوب نیست.

4. ... ♖c2+

5.♔d7 ♖d2+

6.♔e8

و **7.e7** به آسانی می‌برد.

با بودن رخ سفید در a4، پوزیسیون پس از **1.... ♖b7+ 2.♔d8** مساوی است یا اینکه

2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♔f6! 4.♖f4+ ♔e5;

یا در همین ادامه 4.♖a1 ♖b7+!

با وجود رخ سفید در a6، ادامهٔ

1. ... ♖b7+ 2.♔d6 ♔f6

به مساوی می‌رسد. **2. ... ♔f6** باز اگر رخ در a6 بود سیاه با 2. ... ♖b8+ 3.♔c7 ♖b1 مساوی می‌کرد زیرا سفید نمی‌توانست رخاش را به ستون e ببرد. اما در این پوزیسیون 2. ... ♖b8+ 3.♔c7 ♖b1 درمقابل 4.♖e4! شکست می‌خورد، **3.♖e4** یا 3.e7 ♖×e7! 4.♔c7 ♖a8! یا **3. ... ♖b8+ 4.♔d7 4. ... ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+** و سیاه همان‌گونه که پیداست مساوی می‌کند.

پوزیسیون با بودن رخ سفید در ستونهای f یا h هم مساوی است، به عنوان مثال با بودن رخ در f1، سیاه با

1. ... ♖b7+ 2.♔d8 ♖b8+ 3.♔c7 ♖a8!

همانند نمودار ۱۵۰ مساوی می‌کند.

با بودن رخ در ستون c، d یا e، سفید مانند نمودار ۱۵۵ به پیروزی می‌رسد. اما دو تفاوت قابل توجه در اینجا وجود دارد:

الف)، سفید الآن با بودن رخاش در c6، پس از **1.... ♖b7+** می‌برد اگر

1. ... ♖b8 2.♖c1 ♖b7+ 3.♔d8 ♖b8+ 4.♖c8

و 5.e7، یا در همین ادامه

3. ... ♔f6 4.e7 ♖b8+ 5.♔d7 ♖b7+ 6.♔d6 ♖b6+ 7.♔c7 ♖e6 8.♔d8

به پیروزی می‌رسد. **2.♔d8 ♖b8+** سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند حرکت نجات‌بخش 2. ... ♔f8! را انجام دهد، **3.♖c8** و **4.e7** به راحتی می‌برد.

ب)، و این بار اگر رخ سفید در e4 باشد نمی‌تواند به پیروزی برسد، زیرا خیلی به پیاده نزدیک است. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ... ♖a2! با وجود رخ در e5 هم این حرکت به مساوی منتهی می‌شود، اما با بودن رخ در e8 سیاه با ادامهٔ

1. ... ♖b7+ 2.♔d6 ♖b6+ 3.♔d7 ♖b7+ 4.♔c6 ♖a7

مساوی می‌کند. **2.♖g4+**، وگرنه سیاه به پوزیسیون مساوی‌که در نمودار ۱۵۴، دیدیم می‌رسد.

2.... ♔f5 3.♖d4، اگررخ‌سفید مورد حمله قرار نگرفته بود، اکنون 3.♔f7 به برد می‌رسید. اما **3.... ♔e5!** 3.... ♔g6 4.♔e8! و سپس 5.e7 می‌برد، یا اینکه

3. ... ♖a7+ 4.♖d7 ♖a6 5.♖d6 ♖a7+ 6.♔f8

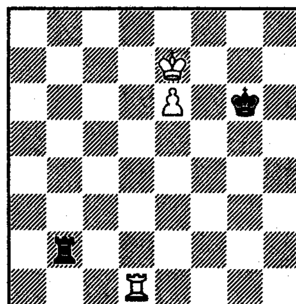
می‌برد.

4.♖d1 ♖a7+ 5.♖d7 ♖a6

و سیاه مساوی می‌کند.

در سایر پوزیسیون‌های رخ، به استثنای آن که رخ در ستون d قرار داشته باشد، روش برد همان است که درمقابل شاه سیاه در g7 به کار می‌رفت. در این حالت، سفید همان‌گونه که در نمودار ۱۶۰ مشاهده می‌شود، مشکلات بیشتری دارد.

(۱۶۰)



1. ... ♖b7+

با بودن رخ در d5، سیاه با

1. ... ♖a2! 2.♔e8 ♔f6 3.e7 ♔e6

مساوی می‌کرد، و !1. ... ♖a2 هم با بودن رخ در d7 به مساوی می‌رسد.

اما اگر رخ سفید در d4 باشد پس از:

1. ... ♖a2 2.♔e8! ♔f6 3.e7 ♔e6 4.♖e4+

به پیروزی می‌رسد.

2.♖d7 ♖b8

یا اینکه

2. ... ♖b6 3.♖a7 ♔f5 4.♖a5+ ♔g6 5.♖a1

همانند نمودار ۱۵۹ به برد می‌رسد. 2. ... ♖b1 3.♖a7 مجدداً می‌برد.

3.♖a7!

در نمودار ۱۵۸ (با بودن شاه سیاه در g7)، سفید با

3.♖d8 ♖b7+ 4.♔d6 ♖b6+ 5.♔d7 ♖b7+ 6.♔c6

به آسانی پیروز می‌شد. اما اکنون !6. ... ♖a7 به مساوی می‌رسد زیرا 7.♖d7 دیگر با کیش نیست. یعنی سفید ناگزیر است راه طولانی‌تری را انتخاب کند.

3. ... ♔g7

و ما به نمودار ۱۵۶ می‌رسیم (پس از بهترین حرکت دفاعی سیاه، 1. ... ♖b8)، همان‌گونه که در آنجا دیدیم، سفید به آسانی با

4.♔d6+ ♔f6 5.♔d7! ♔g7 6.♔e7! ♖b1 7.♖a8 ♖b7+ 8.♔d6 ♖b6+ 9.♔d7 ♖b7+ 10.♔c6 ♖e7 11.♔d6 ♖b7 12.e7

به پیروزی می‌رسد. برای تجزیه و تحلیل مشروح این شاخهٔ مهم به نمودار ۱۵۶ مراجعه شود.

نتیجه‌گیری‌هایمان را خلاصه می‌کنیم:

سفید در نمودار ۱۵۹ می‌تواند به پیروزی برسد، اگر رخ‌اش در ستونهای a, c, d, e یا g به استثنای خانه‌های

a4, a5, a6, c4, c5, d5, d7, e4, e5 و e8

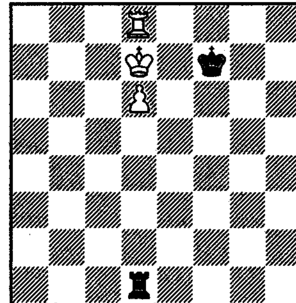
باشد. اگر رخ در این خانه‌ها یا ستونهای f یا h باشد بازی مساوی است.

حجم زیادی به آخربازی‌هایی که پیاده در عرض ششم باشد، اختصاص داده شد، اما این کار بی‌دلیل نبوده است. چنین پوزیسیون‌هایی پایه‌ساز آخر بازی رخ و پیاده در مقابل رخ به شمار می‌روند. بنابراین نیاز به آن دارند که با تمام زیر و بمشان شناخته شوند. زمانی که برای کسب این دانش صرف می‌شود، به هیچ وجه هدر نمی‌رود.

اگر تمام این پوزیسیون‌ها یک ستون به راست حرکت داده شوند، بدیهی است که بخت‌های تساوی سیاه افزایش می‌یابند، زیرا رخ‌اش فضای بیشتری برای

مانور پیدا می‌کند.اما، روال کلّی کار در چنین پوزیسیون‌هایی تغییر نمی‌کند. برای تکمیل بحث‌مان، مثالی را بررسی می‌کنیم که شاه سیاه در بخشی که استقرار در آن نسبت به پیاده غلط محسوب می‌شود، (مثلاً در بخش بزرگتر صفحه) قرار بگیرد.

(۱۶۱)



نتیجه می‌گیریم که رخ سیاه فضای کوچکی برای دادن کیش‌های افقی مؤثر دارد. سیاه حتی درصورت حرکت، بدین گونه شکست می‌خورد:

1. ... ♖a1

اگر پس از این حرکت باز نوبت با سیاه بود می‌توانست با

1. ... ♖a7+ 2.♔c6 ♖a6+ 3.♔b7 ♖a1!

مساوی کند. همچنین اگر شاه سیاه در b7 بود با 1. ... ♖h1! مساوی می‌کرد، (نمودار ۱۵۴).

2.♖c8 ♖a7+

تهدید سفید 3.♔d8 و 4.d7 است.

3.♔c6 ♖a6+

4.♔c7 ♖a7+

5.♔b6 ♖d7

6.♔c6

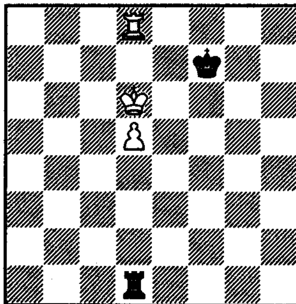
سفید می‌برد.

ج) پیاده در عرض‌های دوّم تا پنجم

اگر پیاده عقب‌تر باشد، به همان نسبت به شانس تساوی سیاه افزوده می‌شود. در اینجا قصد نداریم به طور سیستماتیک همهٔ پوزیسیون‌های ممکن را بررسی کنیم زیرا این کار وقت زیادی می‌طلبد. نکتهٔ اصلی که باید به خاطر سپرد آن است که سیاه از همان امکانات دفاعی که پیشتر گفته شد منتها با شانس موفقیتی بیشتر، بهره می‌گیرد.

با بودن پیاده در عرض پنجم، پوزیسیون‌های جدیدی خلق می‌شود که در آنها شاه سیاه خانهٔ وزارت پیاده را اشغال، یا تهدید به اشغال آن می‌کند. از این نظر، نمودار ۱۶۲ ارزش عملی فراوانی دارد.

(۱۶۲)



کلینگ و هوروپتز ۱۸۵۱

این پوزیسیون بیشتر از یکصد سال قبل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و مشخص شد که یک منبع دفاعی مهم در آن نهفته است. پیش از همه ببینیم که سفید درصورت انجام حرکت چگونه می‌برد:

1.♔c7!

تنها حرکت. پس از

1.♖a8 ♖d2 2.♔c6 ♔e7!

همان‌گونه که در تحلیلمان، هنگامی که حرکت با سیاه باشد، نشان می‌دهیم بازی مساوی است. 1.♔c6 فوری درمقابل

1. ... ♔e7 2.♖d7+ ♔e8

ناکام می‌ماند.

1. ... ♖a1

یا اینکه

1. ... ♖c1+ 2.♔d7 ♖a1 3.♖c8

و 4.d6 همانند نمودار ۱۶۱ می‌برد.

2.♖b8!

قبلاً در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۶۱، نشان دادیم که

2.d6? ♖a7+ 3.♔b6 ♖a1!

منجر به تساوی می‌شود.

2. ... ♖a7+
3.♖b7 ♖a8
4.♔d7!

ادامهٔ

4.d6? ♔e6 5.d7 ♔e7

مساوی می‌شود. از این به بعد سیاه فقط می‌تواند حرکتهای انتظاری انجام دهد.

4. ... ♔f6
5.d6 ♔f7
6.♖b1

اکنون جاده‌های زیادی به رم ختم می‌شوند.

کلینگ و هورویتز بدین گونه ادامه دادند:

6.♖c7 ♔f6 7.♖c1 ♖a7+ 8.♔c6 ♖a6+ 9.♔c7 ♖a4 10.♖d1

در حالی که لونفیش واسمیسلوف،

6.♔c6+ ♔e8 (6. ... ♔f6 7.♖e7) 7.♔c7 ♔f7 8.♖b8 ♖a7+ 9.♔b6

را توصیه کردند. اما حرکت متن، منطقی‌ترین به نظر می‌رسد.

6. ... ♖a7+
7.♔c8

یا اینکه

7. ♔c6 ♖a6+ 8.♔c7 ♖a7+ 9.♖b7 ♖a8 10.♖b8

می‌برد.

7. ... ♔e6
8.d7 ♖a8+
9.♔b7 ♖d8
10.♔c6

به آسانی می‌برد.

این روش برد چیز تازه‌ای به ما نشان نمی‌دهد، اما اگر حرکت با سیاه باشد، ادامهٔ جالب و آموزنده برای مساوی پیش روی ما است:

1. ... ♖a1!

این حرکت به منظور جلوگیری از 2.♔c7 انجام می‌شود. همان‌گونه که قبلاً در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۶۱ دیدیم، سفید نمی‌تواند اجازه دهد تا سیاه با رخ کیشهای افقی بدهد.

2.♖c8

اکنون سیاه بازنده به نظر می‌رسد، زیرا پس از

2. ... ♖a6+ 3.♔d7 ♖a7+ 4.♖c7

همان‌گونه که در بالا نشان داده شد سفید به پیروزی می‌رسد، و از طرف دیگر دفاعی در مقابل تهدید ♔d7 و سپس d6، به چشم نمی‌خورد.

2. ... ♖d1!

راه حل! اکنون که رخ سفید d8 را ترک کرده، رخ سیاه بی‌درنگ برای جلوگیری از پیشروی پیاده، به ستون d نقل مکان می‌کند. یک مانور ساده ولی بسیار مؤثر که ارزش به خاطر سپردن دارد، زیرا بیشتر در پوزیسیون‌های پیچیده‌تر روی می‌نماید.

3.♖c2

معنای طرح سیاه آن است که با

3.♔c6 ♔e7! جلو پیاده گرفته می‌شود و پس از

4.♖c7+ ♔d8 5.♖h7 ♖d2! 6.♔d6 ♔c8 7.♖h8+ ♔b7

ما به پوزیسیونی مشابه نمودار می‌رسیم.

سفید پس از

3.♖c5 ♔e8 4.♔c7 ♔e7

هم به پیشرفتی نائل نمی‌شود.

3. ... ♔e8!

این حرکت به موقع، برای جلوگیری از برد سفید با 4. ♖e2 صورت می‌گیرد که در آن صورت شاه سیاه بریده می‌شد.

4. ♖a2 ♖d3

سیاه نمی‌تواند شاهش را حرکت دهد، زیرا این حرکت، 5. ♖e2 را درپی دارد و اگر رخ ستون d را ترک کند، سفید با +5. ♖a8 و 6. ♔d7 به پیروزی می‌رسد.

5. ♖a8+ ♔f7

6. ♖a7+

یا اینکه

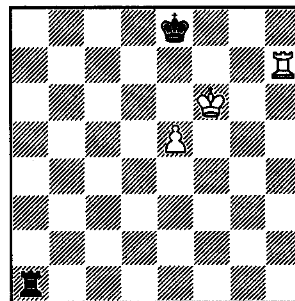
6. ♖d8 ♖a3! یا 6. ♔c6 ♔e7!

6. ... ♔e8

و سفید دیگر پیشرفتی نمی‌تواند داشته باشد.

اکنون می‌توانیم به شرح پوزیسیون فیلیدور (نمودار ۱۳۰) بپردازیم و تحلیلش را که در آن به اشتباه سفید را برنده می‌داند، پی بگیریم.

(۱۶۳)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

تجزیه و تحلیل فیلیدور چنین است:

1. ... ♖f1+?

نخستین بی‌دقّتی، ولی هنوز امکان تساوی ازبین نرفته است. اگر رخ سفید الآن در a7 بود، او می‌توانست با 2. ♔e6 به پیروزی برسد، چون هم

2. ... ♔f8 3. ♖a8+ ♔g7 4. ♔e7

و 5.e6 (نمودار ۱۵۶) و هم

2. ... ♔d8 3. ♖a8+ ♔c7 4. ♔e7

و 5.e6 (نمودار ۱۶۱) به برد سفید می‌انجامد.

ما قبلاً دفاع صحیح را در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۶۲ نشان دادیم:

1. ... ♖e1! 2. ♔e6 ♔f8

به عنوان یک اصل کلّی، بردن شاه به جناح کوچکتر بهتر است، اما سیاه با

2. ... ♔d8 3. ♖h8+ ♔c7 4. ♖e8 ♖h1!

هم مساوی می‌کند.

3. ♖h8+ ♔g7 4. ♖e8

یا اینکه 4. ♖a8 ♖e2!

4. ... ♖a1! 5. ♖d8 ♖e1!

و بازی مساوی می‌شود.

2. ♔e6 ♔f8!

تنها حرکت. پس از

2. ... ♔d8 3. ♖h8+ ♔c7 4. ♔e7

سفید همانند نمودار ۱۶۱ به پیروزی می‌رسد.

3. ♖h8+ ♔g7

4. ♖e8 ♖e1

باز هم این دقیقترین حرکت نیست. همانگونه که در نمودار ۱۶۲ دیدیم، صحیحترین روش دفاعی

4. ... ♖a1! 5. ♖d8 ♖e1!

است.

5. ♔d7 ♔f7?

اشتباه تعیین‌کننده.

5. ... ♖d1+ 6. ♔e7 ♖e1 7.e6 ♖a1!

سیاه می‌توانست همانند تجزیه و تحلیل‌مان از نمودار ۱۵۴ به تساوی دست یابد. در اینجا ... ♖e1 .6 دفاع سیاه را ساده می‌کند، اما در عوض درصورت

6. ... ♖a1 7.♖d8 ♖a7+ 8.♔e8

سیاه ناگزیر به یافتن ادامهٔ ظریف

8. ... ♖a6! 9.♖d7+ ♔g8 10.♖d6 ♖a8+ 11.♖d8 ♖a6!

برای تساوی است. پس از 8. ... ♔g6 سفید با

9.♖d6+ ♔f5 10.e6 ♔e5 11.♖b6

و سپس 12.e7 می‌برد.

6.e6+ ♔g7

یـــا ایـــنکه 7.♖f8+ و 6. ... ♔f6 8.e7 می‌برد.

7.♔e7?

یک اشتباه غیرقابل درک کـه امکـان پـیروزی را ازبـــین مـــی‌برد. درعـــوض 7.♖a8! ♖d1+ 8.♔e8 و 9.e7 بی‌مشکل به برد می‌رسد.

7. ... ♖e2?

و این حرکت سرانـجام شـانس مساوی را از بـین می‌برد. نمودار ۱۵۴ به ما نشان می‌دهد که تنها دفاع 7.... ♖a1 است، مثلاً

8.♖d8 ♖a7+ 9.♖d7 ♖a8

(یا 9. .... ♖a1)

مساوی می‌کند.

8.♖d8 ♖e1

برای 8. ... ♖a2 خیلی دیر است، زیرا سفید با 9.♔e8 و 10.e7 می‌برد.

9.♖d2

ادامهٔ

9.♔d7 ♖d1+

(یا اینکه 9. ... ♔f6 10.♖f8+ و 11.e7)

10.♔e8 و سـپس 11.e7 حـتی سـریعتر بـه بـرد می‌رسد.

9. ... ♖e3

دیگر هیچ دفاعی وجود ندارد.

10.♖g2+ ♔h7

11.♔f7 ♖f3+

12.♔e8 ♖e3

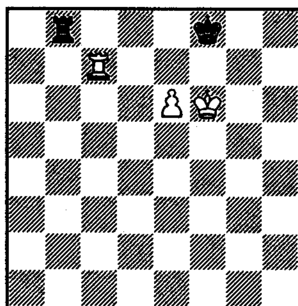
13.e7

سفید می‌برد.

یک مـــثال عـــالی از ظـرافت‌هـای مـوجود در پوزیسیونی که ساده به نظر می‌رسد و یک آخر بازی مناسب، برای آزمون دانشی که به تازگی فراگرفته‌ایم.

اگر پوزیسیون نمودار ۱۶۲ را یک یا دو ستون به چپ حرکت دهیم، سفید می‌برد، زیرا کیشهای افـقی رخ سـیاه یـا کـم‌فاصله است یـا نـاممکن. در ضـمن، پـوزیسیون فـیلیدور در صورت دفـاع نـاقص سیاه می‌تواند بدین‌گونه ادامه یابد:

(۱۶۴)



سفید با

1.♖h7 ♔g8 2.♖g7+ ♔f8

یا 3.♖g1 و 2. ... ♔h8 4.♔f7.

3.e7+ ♔e8 4.♖g8+

به آسانی به پیروزی می‌رسد.

اگر پوزیسیون را یک خانه بـه چپ یـا راست حـرکت دهیم، نتیجه تـغییر نـمی‌کند، مگـر آنکـه دو سـتون به راست ببریم کـه در آن صـورت رخ سفید فضای کـــافی بـــرای مـــانور نـــخواهـد داشت، بـنابرایـن ادامهٔ

1.♖h7+ ♔g8 2.g7? ♖d6+

می‌بازد و ادامهٔ

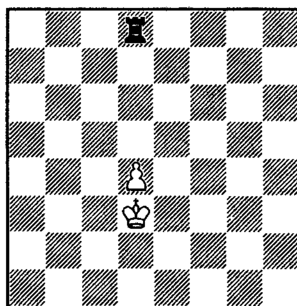
1.♖e6 ♖a8 2.g7+ ♔g8

مساوی است.

با توجه به ساده بودن این پوزیسیون‌ها شطرنجباز باید آنها را خوب به خاطر بسپارد. در پوزیسیون فیلیدور بریدن شاه دشمن از عرض ششم همیشه ممکن نیست، بنابراین در این حالت باید از راه‌های دیگر برای نجات پوزیسیون استفاده کرد.

اگر پیاده عقبتر و در عرض چهارم باشد، در آن صورت استقرار رخ درمقابل پیاده، غالباً مؤثرتر از استقرار آن در پشت پیاده است. به عنوان مثال، در نمودار ۱۶۵، سفید نمی‌تواند بی‌کمک رخ، پیاده‌اش را پیش براند.

(۱٦۵)

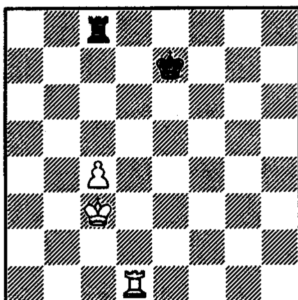


پس از

1. ♔c4 ♖c8+ 2.♔b5 ♖d8! 3.♔c5 ♖c8+ 4.♔d6 ♖d8+ 5.♔e5 ♖e8+ 6.♔f5 ♖d8!

سفید به آنجایی که شروع کرد برمی‌گردد. این روش دفاعی خیلی مهم است و می‌تواند غالباً سیاه را نجات دهد، به عنوان مثال در نمودار ۱۶۶:

(۱٦٦)



همان‌گونه که قبلاً گفته شد، سفید باید از رخاش پیشروی پیاده استفاده کند. او با بهره‌برداری از پوزیسیون نامناسب شاه سیاه، این‌گونه می‌برد.

1.♔b4!

نمی‌توان حرکتها را با تقدّم و تأخّر انجام داد، 1.♖d4 به‌دلیل 1. ... ♖d8! خوب نیست (یکی از مزایای استقرار رخ در مقابل پیاده!) و آخر بازی پیاده پس از

2.♖×d8 ♔×d8 3.♔b4 ♔c8!

مساوی است.

1. ... ♖b8+

2.♔a5 ♖c8!

سیاه نباید با بی‌مبالاتی کیش دهد، چون ، 2. ... ♖a8+? 3.♔b6 به سفید اجازه می‌دهد پیاده‌اش را پیش براند یا پس از 3. ... ♖b8+ 4.♔c7 به رخ حمله کند.

3.♔b5 ♖b8+

4.♔a6 ♖c8

5.♖d4!

اکنون که سفید شاهش را تاحد ممکن جلو برده، با رخ از پیاده حمایت می‌کند و سیاه نمی‌تواند پیشروی پیاده را متوقف کند.

5. ...♔e6

اگر شاه سیاه در اینجا قرار داشت، در آن صورت فوراً با 5. ... ♔e5 مساوی می‌کرد. به عبارت دیگر، نمودار ۱۶۶ با بودن شاه سیاه در یا e6 یا e5 مساوی

بود. اما اگر شاه در e4 یا پایینتر قرار داشت سفید با 1.♖e1+ آن را دوستون از پیاده دور می‌کرد و به پیروزی می‌رسید. ما بعداً به این مطلب باز خواهیم گشت.

6.♔b7 ♖c5

یا اینکه 6. ... ♔e5 7.♖d5+ رخ می‌گیرد.

7.♔b6 ♖c8

8.c5

سفید می‌برد.

اکنون مشخص می‌شود که درصورت حرکت سیاه، نمودار ۱۶۶ با 1. ... ♖d8 (تفسیر حرکت ۱ بالا را ملاحظه کنید) یا با 1. ... ♔e6 (تفسیر حرکت ۵ را ملاحظه کنید) مساوی است. به عبارت دیگر شانس برد سفید، درصورتی‌که شاه سیاه یک ستون از پیاده دور باشد، به حداقل می‌رسد.

در اینجا، باید خاطر نشان کرد که در نمودار ۱۶۶ سفید فقط به دلیل آنکه رخ سیاه در سمت چپ، فضای کافی برای دادن کیش‌های افقی ندارد به پیروزی می‌رسد. اگر پوزیسیون نمودار را اقلاً دو ستون به راست حرکت دهیم، سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. بدیهی است که اگر رخ سیاه به جای آنکه جلوی پیاده باشد در پشت آن قرار داشت، امکان تساوی ازبین می‌رفت.

اگر پوزیسیون نمودار ۱۶۶ را یک ستون به چپ حرکت دهیم، در آن صورت سفید اصلاً نمی‌تواند ببرد، زیرا حرکت 2.♔a5! دیگر ممکن نیست.

به عنوان مثال،

1.♔a4 ♖a8+ 2.♔b5 ♖b8+ 3.♔a5 ♖a8+ 4.♔b6 ♖b8+

مساوی می‌کند.

یا پس از 1.♖c4 سیاه هم 1. ... ♖c8 را دارد، هم ادامهٔ

1. ... ♔d6 2.♔a4 ♔d5!

را، اما

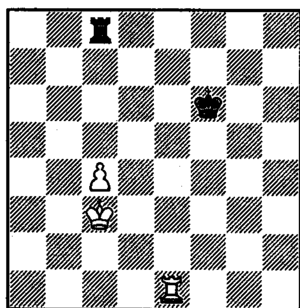
2. ... ♖a8+ 3.♔b5 ♖b8+ 4.♔a6 ♔d5 5.♖g4!

می‌برد.

3.♖c5+ ♔d6 4.♔a5 ♖a8+ 5.♔b5 ♖b8+ 6.♔c4 ♖h8

مساوی می‌شود. این واریاسیون آخری مهم است، چون از امکان 1. ... ♖c8 همیشه نمی‌توان استفاده کرد. (مثلاً با بودن شاه سیاه در d5).

(۱۶۷)



اگر همانند پوزیسیون پایهٔ نمودار ۱۶۷، شاه سیاه با دو ستون فاصله از پیاده بریده شده باشد، وضع جالب‌تری به وجود می‌آید.

روش برد بعدی که درمورد یک پیادهٔ مرکزی هم به‌کار می‌رود، گرچه اندکی با روش نمودار ۱۶۶ تفاوت دارد ولی ارزش آموزشی آن کمتر نیست:

1.♔b4

در اینجا ترتیب حرکات چندان مهم نیست، زیرا سیاه حتی با بودن شاهش در f7 نمی‌تواند 1. ... ♖e8 بازی کند. پس از

2.♖×e8 ♔×e8 3.♔b4 ♔d8 4.♔b5!

آخر بازی پیاده به برد می‌رسد. پوزیسیون شاه سیاه در اینجا مهم نیست.

1. ... ♖b8+

2.♔a5 ♖c8

3.♔b5 ♖b8+

4.♔a6

بار دیگر اهمیت ستون اضافی را مشاهده می‌کنیم. به همین دلیل است که پوزیسیون مشابه، با بودن پیاده در ستون b، فقط مساوی می‌شود.

4. ... ♖c8

5.♖c1!

در این پوزیسیون سفید می‌تواند با

5.♖e4 ♔f5 6.♖h4

هم به پیروزی برسد (تهدید 7.♔b7 است)،

6. ... ♖b8 7.c5

در اینجا هم 7....♔e6 8.♖d4 و هم 7....♔e5 8.♖h6، به برد می‌رسند. اما برد در این شاخه با بودن شاه سیاه در f5، یا با یک ستون حرکت دادن تمام پوزیسیون به راست ناممکن بود.

5. .... ♔e7

6.♔b7 ♖c5

اگر پوزیسیون یک ستون به راست برده می‌شد، سیاه می‌توانست 6. ... ♖a8 را هم امتحان کند، اما باز سفید با

7.d5 ♖a7+ 8.♔b6 ♖d7 (8. ... ♖a2 9.♖e1!) 9.♔c6 ♔e7 10.d6+ ♔d8 11.♖h1

به پیروزی می‌رسید.

7.♔b6 ♖h5

یا اینکه

7. ... ♖c8 8.c5 ♖b8+ 9.♔c7

می‌برد.

8.c5

یا اینکه

8.♖d1 ♖h6+ 9.♔c7 ♖h5 10.♖d5

می‌برد.

8. ... ♔d8

9.♖a1

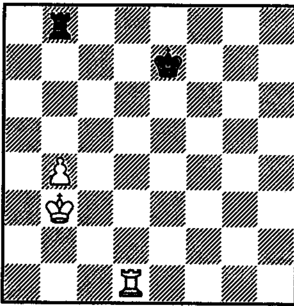
اما 9.c6? ♖h2 که سیاه مساوی می‌کند خوب نیست. گزینه‌های حرکت رخ ازقبیل 9.♖g1 یا 9.♖d1+ هم به برد می‌رسند.

9. ... ♖h2

10.♖a8+

و **11.c6** (+) به آسانی می‌برد.

(۱۶۸)



همان‌گونه که پیشتر گفته شد، پوزیسیون مشابه ۱۶۶، با پیادهٔ اسب فقط به مساوی می‌رسد، اما اگر شاه سیاه دورتر باشد، سفید به پیروزی می‌رسد. به عنوان مثال در پوزیسیون نمودار ۱۶۸، سفید با **1.♖d4! ♔e6** به پیروزی می‌رسد، یا اینکه

1. ... ♖d8 2.♖×d8 ♔×d8 3.♔a4 ♔c8 4.♔a5!

می‌برد.

2.♔c4 ♖c8+

یا اینکه

2. ... ♔e5 3.♖d5+ ♔e6 4.b5 ♖c8+ 5.♖c5 ♔d7 6.b6!

می‌برد.

3.♔b5 ♖b8+

یا اینکه

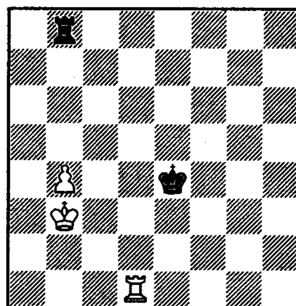
3. ... ♔e5 4.♖d7 ♔e6 5.♖a7

می‌برد.

5. ♖h4 ♔e5 4.♔c6 سفید به پیروزی می‌رسد.

همچنین اگر شاه سیاه زیاد جلو آمده باشد، (به عنوان مثال مانند نمودار ۱۶۹، در e4)، شکست می‌خورد:

(۱۶۹)



1. ♖d6! ♔e5 2. ♖a6 ♔d5 3. ♔a4

و پیاده پیشروی می‌کند، یا سفید می‌تواند ادامهٔ پیچیده‌تر

1. ♖d7 ♔e5 2. ♔c4 ♖c8+

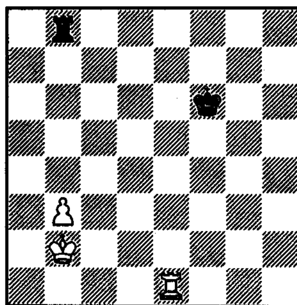
را بازی کند، یا اینکه 3. ♖d4 ♔e6 ... .2 همانند ادامهٔ بالا.

3. ♔b5 ♖b8+ 4. ♔c5 ♖c8+ 5. ♔b6 ♖b8+ 6. ♖b7

سفید می‌برد.

به منظور بُرد قطعی با پیادهٔ اسب، شاه سیاه باید لااقل سه ستون از پیاده دور باشد. توضیح این مطلب چندان اهمیتی ندارد. راه‌کار شبیه تجزیه و تحلیل بالا است و فقط درصورتی که پیاده در عرض سوّم باشد جالب می‌شود. این هنگام وضعیت بی‌نهایت بغرنج می‌شود و همان‌گونه که در مثال بعدی می‌توان دید بازی دقیقی را می‌طلبد.

(۱۷۰)



ن.گریگوریف ۱۹۳۷

قبل از آنکه این پوزیسیون را به طور مشروح تجزیه و تحلیل کنیم، باید یکی، دو نکته را روشن کنیم.

اگر سفید شاهش را جلو ببرد، بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد: 1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 مصلحت نیست که باز سیاه به کیش دادن ادامه دهد، زیرا پس از

2. ... ♖d8+ 3. ♔c5 ♖c8+ 4. ♔d6 ♖b8

شاهش با 5. ♖f1+ دور می‌شود، بنابراین بازی ادامه می‌یابد:

2. ... ♖b8 3. ♔c4 ♖c8+ 4. ♔d5 ♖b8.

اکنون سفید باید از پیاده‌اش مراقبت کند، لیکن 5. ♖b1 اجازه می‌دهد تا سیاه با 5. ... ♔e7 شاهش را به جناح وزیر ببرد و پس از

5. ♖e3 ♔f5 6. ♖f3+ ♔g4

رخ ناگزیر است برای شاه سیاه راه باز کند. بنابراین معلوم می‌شود که سفید باید پیشروی شاهش را تدارک ببیند.

تجزیه و تحلیل بالا نشان می‌دهد که استقرار شاه سیاه در f6 بالنسبه خوب است. به عنوان مثال اگر در f8 بود، 1. ♖e4 و 2.b4 به سادگی می‌بردند. شاه در f4 ... هم جایگاه خوبی ندارد: سفید با

1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 ♖b8 بـه پیروزی می‌رسد، یا اینکه

2. ... ♖d8+ 3.♔c5 ♖c8+ 4.♔d6 ♖b8 5.♖b1! ♔e4 6.b4 ♔d3 7.b5 ♔c2 8.♔c7!

می‌برد.

3.♖b1!

ادامهٔ

3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8 5.♖b1 ♔e3! 6.b4 ♔d3 7.b5 ♔c2 8.♖b4 ♔c3

که مساوی می‌شود خوب نیست. همچنین است ادامهٔ

3.♖f1+ ♔g5 4.♖b1 ♔f6 والخ،

3. ... ♔f5 4.♔d5!

سفید یک تمپ حیاتی می‌گیرد،

4. ... ♔f6 5.b4 ♔e7 6.♔c6

و پس از **7.b5** به آسانی پیروز می‌شود.

سیاه با بودن شاهش در f5 هم شکست می‌خورد، پس از

1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 ♖b8 3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8

یا اینکه

4. ... ♖d8+ 5.♔c5 ♖c8+ 6.♔d6 ♖b8 7.♖b1 ♔e4 8.b4 ♔d3 9.b5 ♔c2 10.♔c7!

می‌برد.

5.♖b1 بـه واریـاسیون پـیشنهادی بـالا تـبدیل می‌شود.

هنگامی که به تجزیه و تحلیل اصلی‌مان برسیم، حالتی که شاه سیاه در f7 باشد را بررسی خواهیم کرد. اگر شاه در پایین صفحه مثلاً در f3 باشد، سفید به راحتی با

1.♖e6 ♔f4 2.♔a3 ♔f5

به پیروزی می‌رسد، یا اینکه

2. ... ♖a8+ 3.♔b4 ♔f5 4.♖c6 ♔e5 5.♔c5 و 6.b4

می‌برد،

3.♖a6 ♔e5 4.b4 ♔d5 5.♔a4 ♔c4 6.♖c6+ ♔d5 7.b5 ♖a8+ 8.♔b4 والخ.

باید توجه کرده باشید که چند بـار پس از آنکـه شـاه سیاه بیش از یک ستون به راست رانده شـد، در یک نقطهٔ معیّن تجزیه و تحلیلمان را متوقف کردیم. بعداً نشان خواهیم داد که در این حالت سفید به پیروزی می‌رسد.

تمام واریاسیون‌های ارائه شده بـه وضـوح نشان می‌دهند که به غیر از f6، استقرار شاه سیاه در سایر نقاط بد است. و به این نتیجهٔ شگفت‌انگیز می‌رسیم که در نمودار ۱۷۰ سیاه عملاً در وضعیت اکـراهـی قـرار دارد! با اطلاع از این موضوع، یافتن روشن‌ترین طرح برد به هیچ وجه دشوار نخواهد بود:

1.♖e4

هدف از این حرکت و حرکت بعدی ایجاد نمودار ۱۷۰ با بودن رخ سفید در e3 است و به زودی خواهیم دید که چرا این کار ضروری است. در آغاز بررسی‌مان به ذکر ممکنهٔ

1.♔c3 ♖c8+ 2.♔d4 ♖b8 3.♔c4 ♖c8+ 4.♔d5 ♖b8 5.♖b1 ♔e7

پرداختیم. گریگوریف بر آن بود که اکنون سیاه پس از

6. ♔c6 ♖b4! 7.♖e1+ ♔d8

مساوی می‌کند.

7. ... ♔f6 8.♖e3 ♖b8 9.♔c7 ♖b4 10.♔d6!

به شاخهٔ اصلی منتهی می‌شود.

8.♖e3 ♖h4! 9.♖e5? ♖h6+ 10.♔b7 ♖h7+ 11.♔b8 ♔d7!

12.♖c5 ♖h4 13.♖b5 ♔c6

اما، کوپایف بعداً اصلاحیهٔ زیر را برای سفید پیدا کرد:

9.♖g3! ♖h6+ 10.♔b7 ♖h7+ 11.♔b8 ♖h4

یا اینکه

11. ...♔d7 12.♖g6! ♖h4 13.♖b6

و 14.b4 می‌برد.

12.♖d3+! ♔e7 13.♔c7 ♖b4 14.♖e3+ ♔f6 15.♔d6

و سفید همانند واریاسیون اصلی به پیروزی می‌رسد.

اما روش برد، طولانی‌تر و پیچیده‌تر از واریاسیون اصلی ماست

1. ...♔f5

اگر 1. ...♔f7 2.♔c3 سفید می‌برد زیرا می‌تواند b4 کند.

2.♖e3 ♔f6

پس از 2. ...♔f4 3.♖e1 ما به یکی از پوزیسیون‌های برندهٔ گفته شده در قبل می‌رسیم، که شاه در f3، f4 یا f5 بود. پوزیسیون متن درصورتی که شاه سیاه از ابتدا در f7 بود هم به وجود می‌آمد. در این حالت، پس از 1.♖e3 سیاه بهتر از 1. ...♔f6 نداشت. اما سفید با

1.♖e4 ♔f6 2.♔c3 ♖c8+ 3.♔d4 ♖b8 4.♔c4 ♖c8+ 5.♔d5 ♖b8 6.b4 ♔f5 7.♖h4

هم به آسانی پیروز می‌شد.

به جای 2. ...♔f6 سیاه دفاعی زیرکانه دارد:

2. ...♖h8 3.b4 ♔f4! 4.♖e1 ♖h3!

از پیشروی شاه سفید جلوگیری می‌شود. در این حالت سفید با اسلوب آموزندهٔ زیر می‌برد: **5.♔c2!**

البته نه 5.b5? ♖h5 خوب است و نه ادامه‌های

5.♖e8 ♔f5! 6.b5 ♖d3! 7.b6 ♖d6 8.♖b8 ♔e6

یا

5.♔a2 ♖d3! 6.b5 ♖d5 7.♖b1 ♔e5 8.♔a3 ♔d6 9.b6 ♔c6

که سیاه موفق به تساوی می‌شود. **5. ...♔f5** حرکت انتظاری 5. ...♖g3 در مقابل

6.b5 ♖g5 7.b6 ♖c5+ 8.♔d3 ♖b5 9.♖e6

بازنده می‌شود. **6.b5 ♔f6** یا اینکه

6. ...♖g3 7.b6 ♖g7 8.♔c3 ♖b7 9.♖b1 ♔e6 10.♔c4 ♔d7 11.♔b5 ♔c8 12.♔a6 ♖d7 13.♖h1 ♖d8 14.♔a7 ♖d7+ 15.♔a8

سفید می‌برد. **7.b6 ♔f7**، یا اینکه

7. ...♖h8 8.♔c3 ♖b8 9.♖b1 ♔e6 10.♔c4 ♔d7 11.♔b5 ♔c8 12.♖c1+ ♔b7

و سیاه در دو حرکت مات می‌شود.

8.♖b1 ♖h8 9.♔c3 ♔e6 10.♔b4 ♔d7 11.♖c1! ♖c8 12.♖c5

سفید می‌برد (12. ...♖c6 13.♔b5).

واریاسیون فوق نه فقط یک امکان جدید دفاعی، بلکه یک روش ظریف برد را هم به ما نشان می‌دهد. قابل توجه آنکه پس از **4. ...♖h3!** اگر شاه سیاه به جای f4 در f5 قرار داشت، پس از

5.♔c2 ♔f6 6.b5 ♖h5 7.b6 ♖c5+ 8.♔d3 ♖b5

از آنجا که سفید به هیچ‌وجه نمی‌تواند 9.♖e6 کند بازی مساوی می‌شد. یا اینکه

5.b5 ♖d3! 6.♔c2 ♖d5 7.♖b1 ♖c5+ 8.♔d3 ♔e5 9.b6 ♖c8

مساوی می‌شود. اکنون به شاخهٔ اصلی بازمی‌گردیم:

3.♔c3

سفید می‌تواند 3.♖e1 بازی کند و نمودار ۱۷۰ را ایجاد کند که در آن نوبت حرکت با سیاه باشد، ولی اکنون می‌دانیم که سیاه می‌تواند طرح دفاعی‌اش را با 3. ... ♖h8! تغییر دهد، سفید در این هنگام مجبور به 4.♖e3 است زیرا

4.b4? ♖h3! 5.♔c2 ♔f7 6.b5 ♖h5 7.♖b1 ♔e6

مساوی می‌شود.

3. ... ♖c8+

4.♔d4 ♖b8

ادامهٔ

4. ... ♖d8+ 5.♔c5 ♖c8+

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

5.♔c5 ♖c8+

6.♔d6! ♖b8

یا اینکه

6. ... ♖d8+ 7.♔c7 ♖d4 8.♔c6 ♖h4 9.♔b5 ♖h5+ 10.♔a4

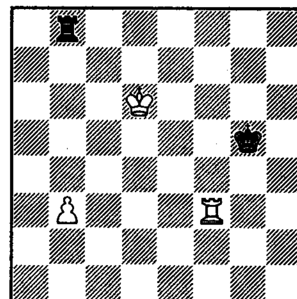
و پیاده پیشروی می‌کند.

7.♖f3+

جان کلام تمامی مانور. حمایت پیادهٔ سفید توسط رخ e3 به سفید اجازهٔ 5.♔c5 و 6.♔d6 را داد که این حرکات به نوبهٔ خود شاه سیاه را یک ستون دور کردند.

7. ... ♔g5

(۱۷۱)



کار سفید به رغم برتری‌اش هنوز آسان نیست. درصورت

8.♔c7 ♖b4 9.♔c6 ♖b8

پیاده نمی‌تواند پیشروی کند. هر حرکت رخ به شاه سیاه اجازهٔ بازگشت می‌دهد. سفید به منظور پیروزی باید طرحهای خود را بر استقرار رخاش در b1 متمرکز کند که در آن هنگام به دلیل دور بودن شاه سیاه به پیروزی می‌رسد.

8.♔c5! ♖c8+

یا اینکه

8. ... ♔g4 9.♖d3! ♖c8+

(برای جلوگیری از 10.b4)

10.♔b6 ♖b8+ 11.♔c7 ♖b4 12.♔c6 ♔f5

(یا اینکه

12. ... ♖b8 13.♖d4+ ♔f5 14.b4 ♔e5 15.♖h4

می‌برد)

13.♔c5 ♖b8 14.b4 ♖c8+ 15.♔d5 ♖d8+ 16.♔c4 ♖c8+ 17.♔b3 ♔e4 (17. ... ♖b8 18.♖d5+; 17. ... ♔e5 18.b5) 18.♖d6 ♔e5 19.♖a06

و همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۶۸ دیدیم سفید به پیروزی می‌رسد.

9.♔d4 ♖b8

10.♔c3 ♖c8+

در اینجا یا قبلاً 10. ... ♔g4 11.♖f1 فقط به اجرای طرح سفید کمک می‌کرد.

11.♔b2 ♖b8

پس از پشت سر گذاشتن مشکلات فراوان و انجام

بازی دقیق، سفید اکنون تقریباً به همانجایی که شروع کرد بازگشته است. تفاوت اصلی در اینجا است که شاه سیاه به جای سه ستون، چهار ستون از پیاده دور است و این عامل تعیین کننده به حساب می‌آید.

12. ♖f1!

رخ سفید رهسپار b1 است و دفاعی درمقابل این طرح وجود ندارد.

12. ... ♔g6

13. ♔c3

برای آخرین بار حرکات موزون قدیم تکرار می‌شود!

13. ... ♖c8+

14. ♔d4 ♖b8

15. ♔c4 ♖c8+

16. ♔d5 ♖b8

17. ♖b1!

سرانجام، رخ به b1 می‌رود. اکنون شاه سیاه خیلی دیر وارد می‌شود.

17. ... ♔f7

18.b4 ♔e7

19. ♔c6

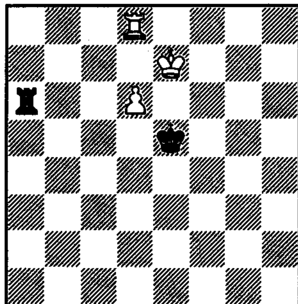
و سفید به آسانی پیروز می‌شود.

این قطعهٔ طولانی تجزیه و تحلیل گریگوریف پر از نکات ظریف و شگفت‌انگیز بود. منظور از ارائهٔ آن جلب توجّه خواننده به ظرایفی است که حتی در ساده‌ترین آخربازی‌ها وجود دارد. دلیل دیگر، آنکه چنین آخربازی‌هایی باید قبل از رویارویی بر سر میز، مورد بررسی قرار گیرند.

آخر بازی‌های جالبتری وجود دارند که در آنها پیاده در خانهٔ اولیه است یا یک پیادهٔ مرکزی در عرض سوّم قرار دارد، که ما از بررسی آنها صرف‌نظر می‌کنیم.

در عوض، دو نمونه را که در آنها شاه مدافع، پشت پیاده قرار دارد بررسی می‌کنیم.

(۱۷۲)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

کلاً، در چنین پوزیسیون‌هایی سفید به پیروزی می‌رسد، به خصوص اگر شاه مدافع یک عرض از پیاده فاصله داشته باشد. سیاه فقط هنگامی که نحوهٔ استقرار مهره‌های سفید بد باشد یا پیاده زیاد پیشروی نکرده باشد شانس تساوی دارد. در نگاه اول، چنین به نظر می‌رسد که سیاه در نمودار ۱۷۲ شانس‌های خوبی برای تساوی دارد، زیرا مهره‌های سفید برای دفاع از پیاده به آن چسبیده‌اند. اما سفید با مانور تیپیک بعدی بازی را باز می‌کند.

1. ♖h8!

اما 1.d7? ♖e6+ 2.♔f7 (درصورت 2. ... ♔d6? 3.♖e8! سفید به پیروزی می‌رسد) خوب نیست، چون سیاه پس از

2. ... ♖f6+! 3.♔g7 ♔e6 4.♖e8+ ♔×d7

مساوی می‌کند.

1. ... ♖×d6

2. ♖h5+

سفید می‌برد.

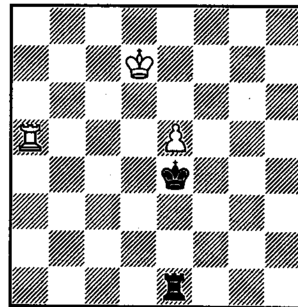
اگر این پوزیسیون را به چپ حرکت دهیم باز سفید به پیروزی می‌رسد، اما روشن است که اگر آن را یک ستون به راست ببریم، پس از

1.♖h8 ♖×d6 2.♖h5+ ♔g4

مساوی می‌شود.

نمودار ۱۷۳ یکی دیگر از پوزیسیون‌هایی است که ارزش عملی دارد. نحوه استقرار مهره‌های سفید به نسبت مثال قبلی تأثیرگذارتر است، اما با کمال تعجب، سیاه درصورت حرکت، مساوی می‌کند.

(۱۷۳)



سفید درصورت حرکت با 1.e6 به پیروزی می‌رسد اما اگر حرکت با سیاه باشد بدین‌گونه مساوی می‌کند:

1. ...♔f5

سیاه باید از این فرصت برای برگرداندن شاهش به عرض پنجم استفاده کند.

2.e6+ ♔f6

3.♖a6 ♖e2!

رخ باید در ستون e یک حرکت انتظاری انجام دهد، زیرا هم ?+4.♔e8 ♖d1 ... .3و +5.e7 و هم 4.♖a7 ♔g7 ... .3 به برد سفید می‌انجامد.

4.♖d6

پس از 4.e7+ ♔f7 مساوی، روشن است.

4. ...♖e1

5.♖d2 ♖a1!

باز هم تنها حرکت، زیرا سفید تهدید برد با 6.♖f2+ و 7.e7 را داشت. البته 5. ... ♖×e6 درمقابل 6.♖f2+ به شکست می‌انجامد.

6.♖f2+ ♔g7

و سیاه به پوزیسیون مساوی از نوع نمودار ۱۵۴ رسیده است.

امّا اگر پوزیسیون نمودار ۱۷۳ یک ستون به چپ حرکت داده شود، پس از

1. ...♔e5 2.d6+ ♔e6 3.♖a6 ♖d2 4.♖c6 ♖d1 5.♖c2 ♖a1 6.♖e2+ ♔f7 7.d7

به پوزیسیونی از نوع نمودار ۱۴۹ می‌رسیم که به برد سفید می‌انجامد.

حرکت دادن پوزیسیون به راست، تغییری در نتیجه نمی‌دهد، اما اگر پوزیسیون دو ستون به راست حرکت داده شود، سیاه ناگزیر است به نحو متفاوتی دفاع کند. پس از

1. ...♔h5 2.g6+ ♔h6 3.♖a6 ♖g2 4.♖f6 ♖g1? 5.♖f2 ♖a1 6.♖h2+

سفید می‌برد، زیرا شاه سیاه باید به g5 برود. اما، سیاه با **4...♖g5! 5.♖f1 ♖f5+! 6.♖×f5 پات،** یک ذخیرهٔ پاتی دراختیار دارد. توجه داشته باشید که سیاه نمی‌تواند ?3. ... ♖g5 بازی کند زیرا با !4.♖f6 در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و سفید می‌برد.

با این نمودار به بررسی‌مان از آخر بازی رخ و پیاده درمقابل رخ خاتمه می‌دهیم.

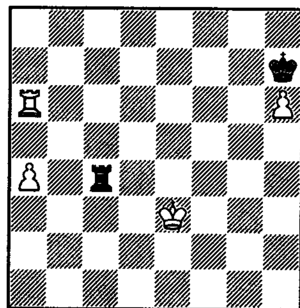
درمورد حجم این بخش که فقط اهمیت فوق‌العادهٔ این نوع آخر بازی را نشان می‌دهد، عذر ما پذیرفته است. آخر بازی‌های پیچیده‌تر رخ و پیاده معمولاً به یکی از این پوزیسیون‌های پایه که باید کاملاً آنها را شناخت تبدیل می‌شوند.

رخ و دو پیاده درمقابل رخ

در آخر بازی رخ و دو پیاده، مقابل رخ، معمولاً سفید خیلی آسان به پیروزی می‌رسد. حتی اگر ناگزیر

به ازدست دادن یک پیاده شود می‌تواند به طور طبیعی از این فرصت برای ایجاد یک پوزیسیون برندهٔ تئوریک، با پیادهٔ دیگر استفاده کند. فقط در حالت‌های استثنایی سیاه می‌تواند به تساوی امیدوار باشد که ما اکنون به بررسی چند نمونه از آنها که دارای بیشترین ارزش عملی هستند، می‌پردازیم.

(۱۷۴)



اسمیسلوف ـ بوندارفسکی ۱۹۴۰

نخستین پوزیسیون ما بی‌نهایت جالب است. به رغم آنکه رخ سفید از پیاده‌ها حمایت می‌کند و شاهش در عرض، آزادی حرکت دارد، نمی‌تواند برد را تحمیل کند. سیاه با مدنظر قراردادن پوزیسیون مهمّ وانکورا، (نمودار ۱۳۸) مساوی می‌کند درحالیکه پیادهٔ h6 ابداً نقشی در جریان بازی ندارد.

1.♔d3

هر حرکت رخ بلافاصله منجر به ازدست دادن یک پیاده می‌شود و درصورتی که شاه به سوی پیادهٔ h عزیمت کند، از رسیدن به g5 یا h5 دور می‌ماند.

1. ... ♖b4

2.♔c3 ♖f4

طرح سیاه ساده است. رخاش به حفظ حملهٔ افقی به پیادهٔ a می‌پردازد، سپس به محض نزدیک شدن شاه سفید به پیاده با کیش آن را دور می‌کند. برای انجام موفقیت‌آمیز این کار، رخ باید ستونی را انتخاب کند که بتواند از هر خانهٔ آن کیش دهد و تا حد ممکن ازپیادهٔ a دور باشد. بدیهی است که ستون f برای این کار ایده‌آل است گرچه ستون e هم به قدر کافی از پیاده دور است و 2. ... ♖e4 هم قابل بازی است. از سوی دیگر 2. ... ♖g4 چندان دقیق نیست زیرا در آن صورت رخ نمی‌تواند در g7 کیش دهد.

3.♔b3 ♖f3+

حرکتِ اجباری، زیرا تهدید 4.♖c6 وجود داشت.

4.♔c4 ♖f4+

5.♔d5 ♖b4

سیاه فقط تا زمانی که شاه سفید از پیادهٔ a حمایت می‌کند، کیش می‌دهد. به عنوان مثال، 5....♖f5+? درمقابل 6.♔e6 ♖f4 7.a5 ناکام می‌ماند چون سیاه نمی‌تواند 7. ... ♖f5 کند.

6.♔c6 ♖f4

باز هم تهدید 7.a5 بود.

7.♔d7 ♖d4+

8.♔c7 ♖f4

9.a5 ♖f5!

تمام حرکات مبتنی بر دستورالعمل وانکورا (نمودار ۱۳۸) است.

10.♔d7 ♖d5+

11.♔e7 ♖e5+

12.♔f6 ♖c5

13.♖a8 ♖b5

14.a6 ♖b6+

و سفید دیگر نمی‌تواند پیشرفتی حاصل کند. پس از 15.♖c6) 15♔e7 ♖×h6 هم ممکن است)،

16.♔f7 ♖b6 17.♖a7 ♔h6 18.♔f8 ♖b8+ 19.♔e7 ♖b6 20.♔d8 ♖f6 21.♔c8

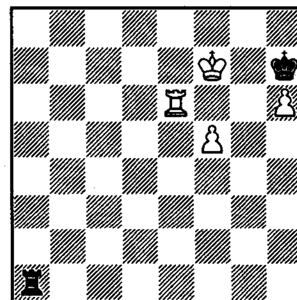
طرفین به تساوی رضایت دادند. همان‌گونه که مشاهده می‌شود، این روش دفاعی، ارزش عملی

عظیمی دارد.

استثنائات فراوان دیگری وجود دارد که در آنها دو پیاده تضمین‌کنندهٔ پیروزی نیستند. گاهی دلیل این کار، موقعیت نامناسب شاه سفید یا به طور غیر معمول، فعال بودن مهره‌های سیاه یا این حقیقت است که یکی از پیاده‌ها تقریباً بی‌ارزش است. اکثر این پوزیسیون‌ها به ندرت در جریان بازی ایجاد می‌شوند، بنابراین ما توجه خود را به آن چند پوزیسیونی معطوف می‌کنیم که برای خواننده ارزش بیشتری داشته باشند.

هنگامی که دو پیادهٔ فیل و رخ در یک جناح باشند، با اینکه عجیب به نظر می‌رسد، ولی از نظر تئوری، بازی معمولاً مساوی می‌شود. البته دفاع در چنین پوزیسیون‌هایی مستلزم دقت فوق‌العاده است زیرا در موقعیت‌های متعددی سفید به پیروزی می‌رسد، به خصوص هنگامی که پیاده‌ها زیاد پیشرفته باشند. باتوجه به ارزش عظیم عملی این آخر بازی، آن را اندکی مفصل‌تر بررسی می‌کنیم. به همین منظور با نمودار ۱۷۵ که نخستین پوزیسیون حساس ماست آغاز می‌کنیم:

(۱۷۵)
حرکت سیاه



ی. مایزلیس ۱۹۳۹

استقرار فعالانه شاه و رخ سفید به وی اجازه می‌دهند بدین‌گونه پیروز شود:

1. ... ♖a8

اگر سیاه کیش دهد، سفید به پیروزی می‌رسد:

1. ... ♖a7+ 2.♔f8 ♖a8+ 3.♖e8 ♖a6

(جلوگیری از 4.f6)

4.♖e7+ ♔h8 5.♖e6 ♖a8+

(باز تهدید، 6.f6 بود)

6.♖e8 ♖a6 7.f6! ♖xf6! 8.♔e7+

سیاه هم نمی‌تواند انتظار بکشد، زیرا ... 1. ♖a2، در مقابل

2.f6 ♖a8

ناکام می‌ماند (2. ... ♔xh6 3.♔f8)

3.♖e8 ♖a7+ 4.♔e6! ♖a6+ 5.♔f5 ♖a5+ 6.♖e5 ♖a1 7.f7 ♖f1+ 8.♔e6 ♔g6 9.♖g5+! ♔xg5 10.h7

سفید می‌برد، زیرا شاه با رفتن به f8 از کیش فرار می‌کند.

فقط با یک تغییر جزئی در پوزیسیون، یعنی استقرار رخ سفید در d6، سیاه امکان می‌یابد با

1. ... ♖a7+ 2.♔e8 ♖a8+ 3.♔e7

مساوی کند.

یا اینکه 3.♖d8 ♖a6

3. ... ♖a7+ 4.♖d7 ♖a8 5.♖d8

درصورت 5.f6 ♔xh6 مساوی می‌شود.

5. ... ♖a7+ 6.♔f6 ♖a1 7.♖e8 ♖a2

و سفید به دلیل 8. ... ♔xh6 نمی‌تواند 8.♔f7 بازی کند.

2.♖e8

البته 2.f6 ♔xh6 که مساوی می‌کند خوب نیست.

2. ... ♖a7+

یا اینکه

2. ... ♖a6 3.♖e1! ♔xh6 4.♖e6+

یا 4.f6 می‌برد، یا در همین ادامه 3.... ♖a7+

4.♔f8 همانند توضیح قبل به برد سفید می‌انجامد، یا

3. ... ♖b6 4.f6 ♖b8

(6.♔g7 و 4....♔×h6 5.♖h1+)

5.♖e8 ♖b6

(ادامهٔ 6.♔e6 ♖b7+ ... 5. همان‌گونه که دیدیم به برد می‌رسد)

6.♔e7 ♖b7+ 7.♔e6

و همانند تفسیر قبلی‌مان به پیروزی سفید می‌انجامد.

3.♔f8 ♔×h6

یا اینکه 3. ... ♖a6 4.♖e7+

4.♖e6+ ♔g5

5.f6 ♔f5

6.♖b6

یا اینکه

6.♖d6 ♔g6 7.f7+ ♔h7 8.♔e8

می‌برد.

6. ...♔g6

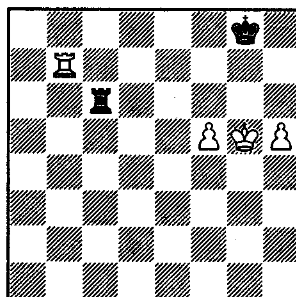
7.f7+ ♔h7

8.♖b8

سفید به آسانی می‌برد.

در این نوع آخر بازی، سیاه باید مانع بریده شدن شاهش از عرض آخر شود، زیرا چنین پوزیسیون‌هایی معمولاً بازنده‌اند. یک مثال از این دست:

(۱۷٦)



کاپابلانکا ـ کوستیچ ۱۹۱۹

سفید لااقل سه ادامهٔ برنده دارد، ولی ما به منظور نشان دادن امکانات متنوع ضمنی، طولانی‌ترین ادامه را انتخاب کرده‌ایم.

1.h6

کاپابلانکا ، 1.f6 ♖c1 2.♖g7+ بازی کرد و پس از 3.h6 ♔f8 ... .2 چون سیاه نمی‌توانست هیچ کاری برای جلوگیری از 4.h7 و 5.♖g8+ انجام دهد، تسلیم شد. سیاه می‌توانست با 2. ... ♔h8 کمی بیشتر مقاومت کند، پس از 3.♖e7 ♔g8 4.h6 (یا اینکه 3.♔g6 می‌برد)،

3. ...♖g1+ 4.♔f7 ♖a1 5.♖g8+ ♔h7 6.♖e8 ♖a6 7.♔e7 ♖a7+ 8.♔f8

سفید به راحتی می‌برد.

کوپایف راه برد دیگری را نشان می‌دهد:

1.♖b8+ ♔h7 (1. ...♔f7 2.h6 و 3.h7; 1. ...♔g7 2.f6+ ♖×f6 3.h6+ می‌برد) 2.f6 ♖c5+ 3.♔g4 ♖c4+ 4.♔f5 ♖c5+ 5.♔e6 ♖c6+ 6.♔e7 ♖c7+ 7.♔f8

سفید می‌برد.

1. ...♖c1

2.f6

این ادامه هم راه برد هم روش آموزشی است و نشان می‌دهد که سفید همیشه با داشتن دو پیاده در عرض ششم، درصورتی که شاه سیاه از عرض آخر بریده شده باشد به پیروزی می‌رسد.

2. ...♖g1+

تهدید سفید 3.♖b8+ یا 3.♖g7+ است که یکی از پیاده‌ها وزیر می‌شود.

3.♔f5 ♖f1+

4.♔e6 ♖e1+

5.♔d6

هنوز باید احتیاط کرد، زیرا

5.♔d7? ♔f7! 6.h7 ♖h1

مساوی می‌شود.

5. ... ♖d1+

ادامه‌های

5. ... ♖f1 6.♖b8+ ♔h7 7.♔e7

یا

5. ... ♖h1 6.♖b8+ ♔f7 7.h7!

به برد می‌رسند. بهترین کار سیاه کیش دادن است.

6.♔e7 ♖e1+

7.♔d8 ♖f1

بهترین شانس. درصورت 7. ... ♔f8 8.♖g7 و 9.h7 یا اینکه

7. ... ♖d1+ 8.♔e8 ♖e1+ 9.♖e7

سفید می‌برد.

8.h7+ ♔h8

9.♔e7

9.f7? ♖×f7! مساوی می‌شود درصورتی که اکنون 9. ... ♖×f6، درمقابل حرکت بینابینی 10.♖b8+ بازنده می‌شود.

9. ... ♖e1+

10.♔f7

ادامهٔ

10.♔f8? ♖e8+ 11.♔f7 ♖f8+!

که مجدداً به مساوی می‌رسید اشتباه بود، درحالی که پس از حرکت متن، سفید پاسخ 10. ... ♖e8 را با 11.♔g6 یا 11.♖b1 می‌دهد.

10. ... ♖a1

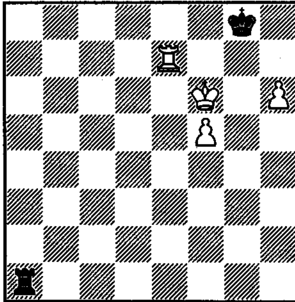
11.♖b8+ ♔×h7

12.♔f8

سفید می‌برد.

در این پوزیسیون نیز شاه سیاه در عرض آخر قرار دارد:

(۱۷۷)
حرکت سیاه



نوبت با هرکه باشد، سفید به پیروزی می‌رسد، بنابراین نوبت حرکت را به سیاه می‌دهیم و دو واریاسیون اصلی را بررسی می‌کنیم:

«الف»

1. ... ♖a2

حرکت انتظاری. ما حرکت فعالتر 1. ... ♖h1 را در واریاسیون ب تحلیل خواهیم کرد. پس از، 1. ... ♖a6+ 2.♔g5، سپس 3.f6 به یک پوزیسیون برنده از نمودار ۱۷۶ می‌رسیم.

2.♔e5!

پس از

2.h7+ ♔h8 3.♔f7 ♔×h7?
4.♔f8+ ♔h6 5.♖e6+! ♔h7
(5. ...♔g5 6.f6 یا) 6.f6 ♖a8+
7.♖e8

سفید می‌برد، اما سیاه با ادامهٔ مسئله مانند

3. ... ♖a5! 4.f6 ♔×h7 5.♔f8+ ♔g6
6.f7 ♔f6!

مساوی می‌کند.

2. ... ♖e2+

3.♔d6 ♖d2+

در صورت 3. ... ♖f2 یا 3. ... ♖h2، سفید

بار دیگر 4.♔e6! بازی می‌کند.

(4. ... ♖×h6+ 5.f6)

4.♔e6 ♖e2+

5.♔d7 ♖d2+

پس از 5. ... ♖f2، سفید

6.♖e8+ ♔h7 7.♔e6 ♖a2

بازی می‌کند (یا اینکه

7. ... ♖e2+ 8.♔f7 ♖a2 9.♖e6

به نمودار ۱۷۵ می‌رسد)

8.f6 ♖a6+ 9.♔f5

(ادامهٔ 9.♔f7 ♖a7+ 10.♔f8? امکان می‌دهد تا سیاه با ادامهٔ جالب

10. ... ♔g6! 11.♔g8 ♔×f6 12.h7 ♖g7+ 13.♔h8 ♖a7!

مساوی کند)

9. ... ♖a5+ 10.♖e5

همان‌گونه که در تجزیه و تحلیل نمودار ۱۷۵ دیدیم (تفسیر حرکت اول سیاه) سفید به پیروزی می‌رسد.

6.♔e8 ♖f2

7.♖e5 ♔h7

اگر رخ سیاه ستون را رها کند، 8.f6 می‌برد. یا اینکه 7. ... ♖f1 8.♔e7 به برد می‌رسد.

8.♔f7!

ادامهٔ

8.♔e7? ♔×h6 9.f6 ♔g6 10.♖e6 ♖f1

که مساوی می‌شود خوب نیست.

8. ... ♔×h6

یا اینکه 8. ... ♖a2 9.♖e6 و ما نمودار ۷۵ را داریم.

9.♖e6+!

سفید پس از

9.f6 ♖a2 10.♔f8 ♔g6! 11.f7 ♔f6

بار دیگر فقط به مساوی می‌رسد.

9. ... ♔h7

10.f6 ♖a2

سیاه برای رسیدن به مساوی باید در پوزیسیونی باشد که بتواند در اینجا 10. ... ♖a8 بازی کند.

11.♔f8 ♖a8+

12.♖e8

و **13.f7** می‌برد.

«ب»

1. ... ♖h1

درصورتی که رخ سفید در یکی دیگر از خانه‌های عرض هفتم قرار داشت، باز شاهد همین پوزیسیون، بودیم، مثلاً باوجود رخ در b7، سفید پس از انتخاب این راه

2.♖b8+ ♔h7 3.♔f7 ♖a1 4.f6 ♖a7+ 5.♔e8 ♔g6 6.f7 ♖×f7! 7.♖b6+ ♖f6

فقط به مساوی دست می‌یافت اما همان‌گونه که ادامهٔ اصلی زیر نشان می‌دهد 2.♖g7+ حرکت برنده محسوب می‌شود.

2.♖g7+

یا اینکه

2.♖e8+ ♔h7 3.♔f7 ♖a1 4.♖e6

همانند نمودار ۱۷۵ به پیروزی می‌رسد.

یا اینکه

2.♔e6 ♖e1+ (2. ... ♖×h6+ 3.f6) 3.♔d7

همانند واریاسیون «الف» به برد می‌رسد.

2. ... ♔f8

یا اینکه

2. ... ♔h8 3.♖e7 ♔g8

(درصورت

3. ... ♖×h6+ 4.♔f7 ♖a6 5.f6 ♔h7

6.♔f8+ ♔g6 7.f7 ♔f6 8.♔g8!

سفید می‌برد)

4.♖e8+ (یا ♔e6)

همانند ادامهٔ مزبور به پیروزی می‌رسد.

3.♔g6!

زمانی تصور می‌شد که سفید می‌تواند در اینجا با

3.♖g6 ♖h2 4.♔e6 ♖h1 5.♔d7

به پیروزی برسد، درصورت

5.♖f6+ ♔e8! 6.♔d6 ♖d1+
7.♔c7 ♖a1 8.♖d6 ♔f7

مساوی می‌شود، یا اینکه **5. ... ♖a1**

5. ... ♖h5 6.♖e6! ♔f7 7.h7 ♔g7
8.f6+

می‌برد.

6.♖d6 ♔f7 7.h7 ♖h1

یا اینکه

7. ... ♔g7 8.f6+ ♔xh7 9.♔e8

8.♔d8 ♔g7 9.♖d7+ ♔h8 10.f6
♖f1 11.♔e7!

اما کوپایف نشان می‌دهد که سیاه می‌تواند با **5. ... ♔f7!** به اوضاع بهبود بخشد، **6.♖e6**

6.♖d6 ♖h5! مساوی می‌شود.

6. ... ♖a1! 7.h7

اگر

7.♖e7+ ♔f6 8.h7 ♖a8!

مساوی می‌شود. یا اینکه

7.♖d6 ♖a7+ 8.♔d8 ♖a8+
9.♔c7 ♖a7+ 10.♔c6 ♖a1
11.h7 ♔g7 12.♖d7+ ♔h8

مساوی می‌شود.

7. ... ♔g7 8.f6+

یا

8.♖h6 ♖a7+ 9.♔c8 ♖a8+
10.♔b7 ♔xh6

8. ... ♔xh7 9.♔e7 ♖a8

و بازی به یک مساوی تئوریک ختم می‌شود.

3. ... ♖g1+

4.♔h7 ♖f1

وگرنه سفید با 5.f6 و سپس ♔g6 و h7 به پیروزی می‌رسد.

5.♖a7! ♖g1

درصورت ... 5. ♖xf5 سفید با 6.♔g6 و سپس 7.♖a8+ و 8.h7 به پیروزی می‌رسد.

6.f6 ♖g2

7.♖g7 ♖f2

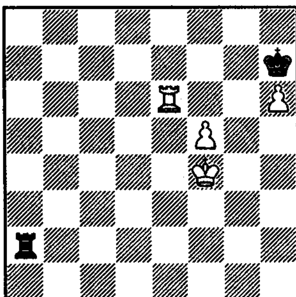
8.♔g6

به آسانی می‌برد.

این واریاسیون‌ها که هر دو طرف در آن با مسائلی درگیر بودند جالب و آموزنده است.

تا به حال پوزیسیون‌هایی را که شاه سیاه از عرض آخر بریده شده یا شاه سفید تا f7 پیشروی کرده بررسی کرده‌ایم. در این حالت‌ها، سفید باوجود مشکلات تکنیکی معمولاً به پیروزی می‌رسد. اکنون باز می‌گردیم به پوزیسیون‌های متداول که شاه سیاه به نحو صحیحی مستقر شده است. سفید درمقابل بهترین دفاع نمی‌تواند به پیروزی برسد.

(۱۷۸)
حرکت سیاه



بوندارفسکی ـ کرس ۱۹۳۹

در این پوزیسیون سیاه باید از سه حالت اجتناب کند. اولاً، نباید اجازه دهد که شاهش به عرض آخر رانده شود، دوماً نباید نمودار ۱۷۵ (با بودن شاه سفید در f7) ایجاد شود، و سوماً نباید هنگامی که پیادهٔ h را گرفت، به سفید اجازهٔ دسترسی به یک آخر بازی برندهٔ رخ و پیادهٔ فیل را بدهد.

1. ... ♖g2

سیاه می‌خواهد مانع رسیدن شاه سفید از طریق g5 به f6 شود، ولی این حرکت مطلقاً غیرضروری بود. او می‌توانست با

1. ... ♖f2+ 2.♔g5 ♖g2+ 3.♔f6 ♖f2!

هم مساوی کند، تنها دفاع؛ پس از 4.♔f7 ... ♖a2 .3 سفید به نمودار ۱۷۵ می‌رسد و پس از 4.♖e7 ... ♔g8 .3 به نمودار ۱۷۷. درصورت 3. ... ♔×h6 سفید نمی‌تواند

4.♔f7+? ♔h7 5.f6 ♖g7+ 6.♔f8 ♖g8+ 7.♔e7 ♖a8

بازی کند چون به مساوی می‌رسد اما با

4.♔e7+! ♔h7 5.f6 ♖f2 6.♔f8

بــه پــیروزی مــی‌رسد. **4.♖e8** پس از 4.♖d6 ساده‌ترین ادامه

4. ... ♖a2 5.♔e7 ♖a7+ 6.♖d7 ♖a8

است یا در اینجا

6.♔e8 ♖a8+ 7.♖d8 ♖a6

که همان‌گونه که در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۱۷۵ دیــدیم مســاوی مــی‌شود. درصـورت 4.♖e5 یا 4.♖e7+ حـــرکت 4. ... ♔×h6 امکــان‌پذیر می‌شود، **4. ... ♖a2!** و سفید نمی‌توانـد پـیشرفتی داشته باشد. حرکتهای شاه اجازهٔ 5....♔×h6 را بـه سیاه می‌دهند، زیرا رخ می‌تواند در عرضهای پـنجم، ششم و هفتم حرکت کند.

پس از هر حرکت رخ، سیاه می‌تواند در ستون a یک حرکت انتظاری انجام دهد.

2.♔e5 ♖a2

ساده‌تر از ادامهٔ

2. ... ♖e2+ 3.♔f6 (یا 3.♔d6)

کــه ســیاه طـی آن بـاید در جست و جـوی حـرکت مساوی‌کنندهٔ 3. ... ♖f2! باشد

3.♔d6

تنها راه عبور از عرض ششم، چون 3.♔f6 امکان

3....♔×h6 4.♔f7+ ♔h7 5.f6 ♖a8!

مساوی را می‌دهد.

3. ... ♖a5

این حـرکت از 3. ... ♖f2 کـه پس از 4.f6 (یا 4.♖f6 ♖a2) به مساوی می‌انجامد بهتر است:

4. ... ♔×h6 5.♔e7 ♔g6 6.♖e1 ♖a2! 7.♖g1+ ♔h7

4.f6 ♔g6

ما ادامهٔ بازی که قدری شگفتی‌آفرین است را بـه عنوان شاخهٔ اصلی انـتخاب مـی‌کنیم. ادامـهٔ سـاده‌تر 4. ... ♔×h6 5.♔e7 ♖a8! مساوی بود.

5.♖e8

یا اینکه

5.h7 ♔×h7 6.♔e7 ♖a8

و غیره.

5. ... ♖a6+

6.♔e7 ♖×f6

یا اینکه

6. ... ♖a7+ 7.♔f8 ♔×f6 8.♔g8 ♔g6 9.♖e6+ ♔f5 10.♖d6 ♖a8+ 11.♔g7 ♖a7+

مساوی.

7.♖g8+ ♔h7

8.♖g7+ ♔h8

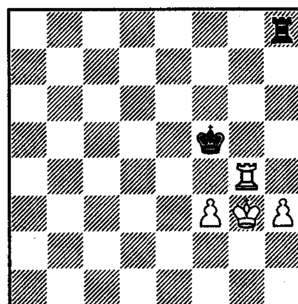
9.♔×f6

پات.

بنابراین اگر سیاه سوارهایش را همانند نمودار ۱۷۸ به نحو مؤثری مستقر کند می‌تواند دفاع رضایتبخشی داشته باشد.

وگرنه همان‌گونه که مثال بعدی ما نشان می‌دهد اوضاع مبهم خواهد بود.

(۱۷۹)
حرکت سیاه



کرس ـ سوکولسکی ۱۹۴۷

در اینجا سفید با طرح خود سیاه را وا می‌دارد تا با بیشترین دقت و احتیاط دفاع کند. شاه سیاه از ستون g بریده شده و رخاش ملزم به جلوگیری از پیشروی پیادهٔ h است. پیادهٔ f، شاه سفید را از کیش‌های افقی محفوظ نگه می‌دارد و پایگاه نیرومند g4 را در اختیار رخ قرار می‌دهد، بنابراین نباید از کیش‌های رخ از پشت ترسید.سیاه باید مراقب باشد تا سفید در شرایط مطلوب پیادهٔ hاش را پیش نراند.

1. .... ♖a8

چون رخ کیش مؤثر ندارد باید در همانجا مستقر باشد. پس از

1. ...♔f6 2.h4 ♖h5!

سیاه با استفاده از رخ عرض پنج دست به دفاع رضایتبخشی می‌زد.

2.h4 ♖a1?

جالب آنکه پس از همین حرکت غیر دقیق، سیاه بازنده می‌شود. باتوینیک

2. ... ♖h8! 3.♖g5+ ♔f6

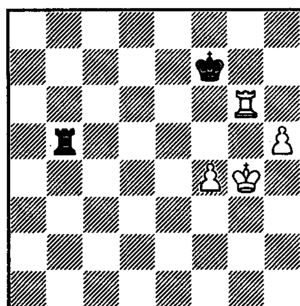
را توصیه کرد که فقط پس از **4.♔g4** سیاه می‌تواند **4. ... ♖a8** بازی کند.

در این هنگام چون سفید قادر به انجام مانور h4 – h5 – h6 نیست رخ سیاه به فضای بیشتری دست می‌یابد. اگر این شاخه را با

5.h5 ♖a1 6.♖g6+ ♔f7 7.f4 ♖a5

ادامه دهیم به پوزیسیون بازی گلیگوریچ - اسمیسلوف، ۱۹۴۷ می‌رسیم، با این تفاوت اندک که رخ در b5 قرار داشت.

(۱۸۰)



گلیگوریچ ـ اسمیسلوف ۱۹۴۷

بازی گلیگوریچ ـ اسمیسلوف از نمودار ۱۸۰ بدین گونه ادامه پیدا کرد: **8.♖g5** در صورت 8.f5 ♖b1 بازی مساوی می‌شود و کوپایف نشان داده که !8.♔h4 ♖bl هم برای سیاه مساوی دارد.

واریاسیون‌های اصلی بدین قرار است:

9.♔g5 ♖g1+ 10.♔f5 ♖h1 11.♔g5 ♖g1+ 12.♔h6 ♖f1 13♖g4 ♖h1

یا اینکه

9.♖a6 ♖g1 10.h6 ♖h1+ 11.♔g5 ♖g1+ 12.♔f5 ♖h1 13.♖a7+ ♔g8 14.♔g6 ♖g1+ 15.♔f6 ♖h1 16.♖g7+ ♔h8! 17.f5

♖×h6+ 18.♖g6 ♖h7! 19.♖g1 ♖a7 20.♖e1 ♖a6+ 21.♔f7 ♖a7+ 22.♔g6 ♖g7+ 23.♔f6 ♖g2

و سیاه پس از

24.♔f7 ♖g7+ 25.♔e8 ♖a7! 26.f6 ♔g8!

یا

24.♔e7 ♖g7+ 25.♔d6 ♖f7!

مساوی می‌کند. واریاسیون‌های طولانی و پیچیده، با تفصیل بیشتر در کتابهای تخصصی آخر بازی ارائه شده‌اند. ادامهٔ **8. ... ♖b1 9. ♖c5**

9.h6 ♖a1! 10.♖h5 ♔g8 11.h7+ ♔h8;

یا در اینجا 11.f5♔h7 هر دو به تساوی ختم می‌شوند.

9. ... ♔f6 10. ♖c6+ ♔g7! 11. ♔g5 ♖g1+ 12.♔f5 ♖a1 13. ♖c7+ ♔h6 14. ♖e7 ♖b1

و ما به پوزیسیونی شبیه نمودار ۱۷۸ می‌رسیم. پس از ۲۵ حرکت دیگر بازی به تساوی ختم شد.

3.h5 ♖a6

سیاه اشتباه خود را می‌پذیرد پس از

3. ... ♖h1 4. ♖h4 ♖g1+ 5.♔f2 ♖g7 6.h6 ♖h7 7.♔g3

سفید به آسانی پیروز می‌شود.

4.♖h4 ♖h6

5.♖f4+

سفید باید مانع بلوکه کردن پیادهٔ رخ توسط شاه شود، بنابراین

5.♖a4 ♖b6 6.♖a5+? ♔f6

کارساز نخواهد بود.

5. ... ♔g5

6.♖g4+ ♔f5

پس از 6. ... ♔×h5 7.♖h4+ یا 6. ... ♔f6 7.♖g6+، سیاه در هر دو آخر بازی پیاده، بازنده محسوب می‌شود.

7.♔h4 ♖h8

رخ سیاه باید غیر فعال باقی بماند، از همین رو در مقابل 7.... ♖a6

8.♖g5+ ♔f4 9.♖g6

و 10.♖f6+ به شکست می‌انجامد.

8.♖g5+ ♔f6

یا اینکه 8. ... ♔f4 9.♖g7 می‌برد.

9.♔g4 ♔f7

10.♖f5+!

سفید نباید با

10.♖a5 ♖g8+ 11.♔f5 ♔g7!

برتری‌اش را به باد دهد چون شاه سیاه به ستون h می‌رسد.

10. ... ♔g7

11.♔g5 ♖g8

12.♖f6 ♔h7+

بدین ترتیب سر انجام شاه موفق به بلوکه کردن پیادهٔ h می‌شود، اما در این بین سوارهای سفید چنان فعال شده‌اند که سیاه نمی‌تواند بازی را نجات دهد.

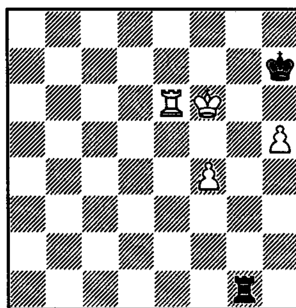
13.♖g6 ♖a8

14.f4 ♖a1

15.♖e6 ♖g1+

16.♔f6

(۱۸۱)
حرکت سیاه


کرس ـ سوکولسکی ۱۹۴۷

استقرار پیادهٔ h در h5، که نمی‌توان آن را به سادگی گرفت، مهم است. با بودن این پیاده در h6، همان طور که خواننده خود می‌تواند بررسی کند، بازی مساوی خواهد شد.

16. ... ♖f1

پس از ♖h1 ... .16، سفید با

17.f5 ♖×h5 18.♖e7+ ♔h6 19.♖e8 ♔h7 20.♔e6

و 21.f6 به پیروزی می‌رسد.

17.f5 ♖f2

یا اینکه

17. ...♔h6 18.♔f7+ ♔×h5 19. f6 ♔h6 20.♔f8

می‌برد.

18.♖e5 ♖h2

یا اینکه

18. ...♔h6 19.♔f7 ♔×h5 20.f6+ ♔h6 21.♖e1

می‌برد.

19.♖e7+ ♔h6
20.♖e8 ♔h7
21.♔e6 ♖e2+
22.♔f7 ♖a2
23.f6 ♖a6
24.♔e7 ♖a7+
25.♔f8 ♖a6

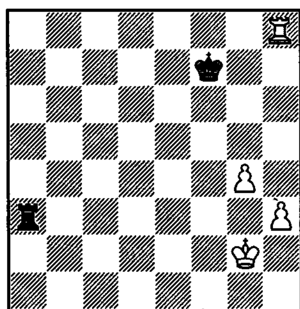
پیادهٔ h سفید از حرکت نجاتبخش ♔g6 ... .25 جلوگیری می‌کند.

26.f7 ♖a7
27.♖c8 ♖a1
28.♔e7 1-0

این مثال بحث و بررسی مان از آخر بازی رخ و پیادهٔ فیل + پیادهٔ رخ در مقابل رخ را کامل می‌کند. ما حجم زیاد یا شاید حجم نسبتاً زیادی را به این آخر بازی اختصاص داده‌ایم چون اهمیت عملی زیادی دارد ولی با این وجود بسیاری از شطرنجبازان استنباط صحیحی از آن ندارند. این قبیل آخربازی‌های پایهٔ رخ هستند که سر میز از دست می‌روند.

اگر سفید دو پیادهٔ متصل داشته باشد، تقریباً همیشه می‌برد. به عنوان مثال چگونگی برد با پیاده‌های h و g را بررسی می‌کنیم.

(۱۸۲)


(زوکرتورت ـ اشتاینیتز ۱۸۸۳)

یک اصل راهنما در این نوع پوزیسیون، **استقرار شاه به بهترین وجه ممکن، قبل از پیشروی پیاده‌ها** می‌باشد. اگر شاه از پیاده‌ها خیلی دور باشد، مدافع اغلب می‌تواند با حمله به پیاده‌ها و رانده شدن آنها به خانه‌های نامناسب، مساوی کند. تجزیه و تحلیلمان به جای ارائه قویترین ادامه، یک بازی واقعی را با تمامی خطاهای آموزندهٔ آن پی می‌گیریم.

1.♖b8

منطقی‌ترین طرح، f3 - f5 - h5 - ♖ و

متعاقب آن ♔g3 بود و فقط در این هنگام باید پیشروی پیاده‌ها آغاز می‌شد. سفید با بی‌اعتنایی به این اصل کلّی کارش را دشوارتر می‌سازد.

1. ... ♔g6

2.♖b5 ♖c3

3.♖e5

او هنوز هم باید 3.♖f5 و 4.♖f3 بازی می‌کرد، البته 3.h4 خوب نبود چون پس از 3. ... ♖c2+ شاهش در مقابل کیش‌های افقی سرپناهی نداشت.

3. ... ♖a3

4.h4

سفید قبل از بالاکشاندن شاه، پیاده‌هایش را پیش می‌راند. مسلماً پوزیسیون هنوز برنده است اما ادامهٔ منطقی‌تر

4.♖f5 ♖b3 5.♖f3 ♖b1 6.♔g3 ♖g1+ 7.♔h4 ♖a1 8.♖b3 ♖a6 9.♖b4

و سپس 10.g5 و 11.♔g4 و پیشروی پیاده به h5 بود.

4. ... ♖b3

5.h5+

پرهیز از 5.g5? مهم بود زیرا پس از

5. ... ♔h5! 6.♖e4 ♖a3 7.♖f4 ♖b3 8.♖f3 ♖b4

فقط مساوی وجود داشت. **پیشروی پیاده‌ها نباید به گونه‌ای باشد که شاه حریف با قرارگرفتن در حفاظ پیادهٔ جلو به پیادهٔ پشتی حمله کند.**

5. ... ♔h6

6.♖f5 ♖a3

7.♖f3 ♖a1

سیاه می‌توانست با 7. ... ♖a5 دامی پهن کند که در صورت 8.♔g3? ♔g5! به مساوی برسد. اما سفید با

8.♖f6+ ♔g5 (8. ... ♔g7 9.♖g6+ و 10.♔g3) 9.♖g6+ ♔f4 10.h6.

به پیروزی می‌رسید. توجه داشته باشید که در این حالت پیاده‌ها می‌توانند بی‌کمک شاه پیشروی کنند، مثلاً

10. ... ♖a8 11.g5 ♔f5 12.♖g7 ♖h8 13.h7

و سپس 14.g6 و 15.♖g8.

8.♔g3

سفید برای خود مشکل ایجاد می‌کند. با

8.♖f6+ ♔g5 9.♖g6+ ♔f4 10.h6 ♖a2+ 11.♔f1

(در صورت 11.♔h1? ♔g3 سیاه حتی به پیروزی می‌رسد!)

11. ... ♔f3 12.♔e1 ♔e3 13.♔d1 ♔d3 14.♖d6+

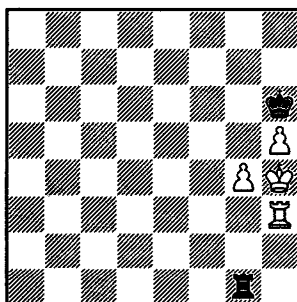
و 15.g5 برد آسانی وجود داشت. یا در اینجا 8. ... ♔g7 9.♖g6+ و 10.♔g3 می‌برد.

8. ... ♖g1+

9.♔h4 ♖h1+

10.♖h3 ♖g1

(۱۸۳)



(زوکرتورت ـ اشتاینیتز ۱۸۸۳)

11.♖h2!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و از این رو g5 اجباری می‌شود، ولی سفید مجبور به انتخاب چنین شیوه‌هایی نیست!

11. ... ♖a1

12.g5+ ♔g7

13. ♖f2

سفید نمی‌تواند هیچ یک از پیاده‌ها را حرکت دهد و به دلیل وجود کیش‌های افقی باید رخ‌اش را نزدیک شاه نگه دارد.

13. ... ♖h1+

یا اینکه همانند بازی اصلی،

13. ... ♖a4+ 14.♔g3 ♖b4 15.♖f4 ♖b1 16.♔g4

14.♔g4 ♖g1+

15.♔f5 ♖h1

16.h6+ ♔h7

در بازی اصلی، زوکرتورت 17.♔f6 کرد و پس از !17. ... ♖g1 باز مجبور به تغییر طرح خود شد. پس از بازی (با تفاوت در رنگ مهره‌ها) او شاخهٔ متن را به عنوان یک اصلاحیه ارائه داد. اما سریعترین راه برد در !17.g6+ ♔×h6 18.♔f6 قرار دارد و پیاده را نمی‌توان متوقف ساخت. سیاه به جای 15. ... ♖h1 باید 15. ... ♖a1 بازی می‌کرد.

17. ♖f4 ♖g1

18. ♖e4 ♖f1+

19.♔g4 ♖g1+

20.♔h5 ♖h1+

21.♖h4 ♖g1

22.♖h2! ♖g3

این حرکت اجباری است والا سفید 23.g6 بازی می‌کند. رخ سیاه اکنون خیلی به شاه نزدیک است و سفید می‌تواند جایگاه مهره‌هایش را بهبود بخشد.

23.♖e2 ♖h3+

24.♔g4 ♖a3

25.♖e7+ ♔g8

26.g6

کار تمام است، حالا چند راه برای بردن بازی وجود دارد.

26. ... ♖a4+

27.♔f5 ♖a8

28.♖e5

28.♖d7 و به دنبال آن پیشروی شاه به e7 و تعویض رخ‌ها در d8 هم ممکن است یا پس از 29.♔f6 ♔h8 سفید با

30.♖f7 ♖a6+ 31.♔g5 ♖a8 32.♖f8+! ♖×f8 33.g7+ ♔g8 34.♔g6!

در پایانی خوش به پیروزی می‌رسد.

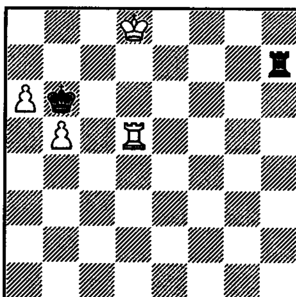
28. ... ♔h8

29.♔g5

و سیاه در مقابل 30.h7 و 31.♔h6 دفاعی ندارد. مسلماً این روش، طولانی است ولی خواننده امکان می‌یابد تا با نکات آموزندهٔ مختلف این آخر بازی آشنایی یابد.

مثال بعدی ما، نمودار ۱۸۴، نشان دهندهٔ مشکلاتی است که سفید هنگامی با آن‌ها مواجه می‌شود که به شاه حریف اجازهٔ اشغال یک خانهٔ مناسب بلوکه کننده را بدهد.

(۱۸۴)



آ. شرون ۱۹۲۶

گرچه پیاده‌های سفید زیاد پیشروی کرده‌اند و رخ سفید فعال است، ولی عمدتاً به دلیل پوزیسیون عالی شاه سیاه راهی برای برد وجود ندارد.

1.♔c8 ♖g7

2.♖d7 ♖g8+

3.♖d8 ♖g7

4.♔b8

سفید غیر مستقیم از پیاده‌اش دفاع می‌کند، 4. ... ♔×b5 با 5.a7 به شکست می‌انجامد.

اگر

4.♖d6+ ♔×b5 5.♔b8

آنگاه 5. ... ♖g8+ مساوی می‌کند.

4. ... ♖h7

5.♖d6+

یا اینکه

5.♖e8 ♖g7 6.♖e6+ ♔×b5 7.a7 ♖g8+ 8.♔b7 ♖g7+

مساوی می‌شود.

5. ... ♔c5!

ادامهٔ

5. ... ♔× b5? 6.a7 ♖h8+ 7.♔c7 ♖h7+ 8.♖d7

که به برد می‌رسد، خوب نیست.

6.b6

اگر 6.♖e6 آنگاه می‌توان 6. ... ♔×b5 بازی کرد. یا اینکه

6.a7 ♔×d6 7.b6 ♔c5 والخ،

یا 6.♖d8 ♔b6! مساوی می‌شود.

6. ... ♔×d6

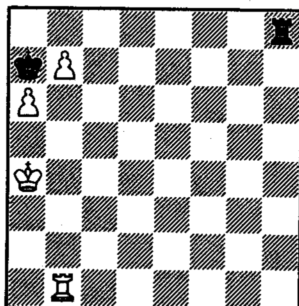
و بازی پس از 7.b7 ♖h8+ و سپس 8. ... ♔c7 و یا

7.a7 ♔c5 8.b7 ♔b6!

مساوی است.

اگر پیاده‌ها به مرکز نزدیکتر باشند سفید برای برد شانس‌های بهتری پیدا می‌کند، در تجزیه و تحلیل این پوزیسیون‌ها نکات چندانی وجود ندارد. اما قبل از پایان بخشیدن به مبحث پیاده‌های متصل اسب و رخ به بررسی جالب بعدی که توسط کلینگ و هورویتز انجام شده می‌پردازیم.

(۱۸۵)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

سفید قبل از کسب پیروزی باید بر مشکلات عظیمی فایق آید:

1.♔a5 ♖h5+ 2.♖b5 ♖h8 3.♖b6!

تنها حرکت برای برد، پس‌از 3.♖c5? ♖h6! بازی مساوی می‌شود و سایر حرکت‌های شاه با کیش در عرض و متعاقب آن ... ♖h8 پاسخ داده می‌شوند. اگر همین پوزیسیون در عرض‌های پایین‌تر به وجود می‌آمد، حرکت متن بی‌فایده بود و سیاه مساوی می‌کرد.

3. ... ♖h5+ 4.♔b4 ♖h4+ 5.♔c5 ♖h5+ 6.♔d4 ♖h4+ 7.♔e5 ♖h5+ 8.♔f4 ♖h4+ 9.♔g5 ♖h8 10.♖c6! ♔b8

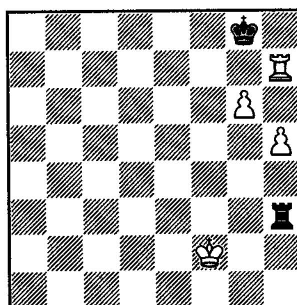
این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید 11.♖c8 را دارد.

11.♔g6 ♖f8 12.♔g7 ♖d8 13.♖f6

و 14.♖f8 می‌برد.

شگفت آنکه، اگر شاه سفید تا حدودی از پیاده‌های متصل دور باشد، پوزیسیون‌های مساوی زیادی به وجود می‌آیند. مثال بعدی‌مان را بررسی می‌کنیم:

(۱۸۶)
حرکت سیاه



ه.کاسپاریان

در نگاه اول مشکلی به چشم نمی‌خورد، زیرا شاه سفید فقط باید به h6 برسد تا سیاه تسلیم شود. اما با ارزیابی دقیقتر امکانات نهفتهٔ سیاه، معلوم می‌شود که سفید مشکلات قابل توجهی دارد. طرح او دور کردن رخ سیاه از حمله به پیادهٔ h و فعال کردن رخ خودی است. برای انجام اینکار، شاهش باید به g2 برود که در نتیجه سیاه ♖a3 ... می‌کند و حالا ♖b7 جواب !♖a5 ... را در پی دارد. اکنون رخ سفید باید به h7 برگردد چون با موقعیت شاه سفید، h6، فرصت +♖g5 ... و ♖×g6 را به سیاه می‌دهد.

اگر سفید بلافاصله h6 بازی کند، سیاه با پاسخ g5 - ♖h5 ...، حرکت +♖g7 سفید را اجباری می‌کند که در آن هنگام شاه سیاه با !♔h8 ... در کنج پوزیسیون پاتی خانه می‌کند و سفید باید یک پیاده داده یا اجازهٔ کیش دائم به رخ سیاه بدهد. بنابراین سفید باید بی‌استقرار شاهش در ستون g، رخاش را از دفاع پیادهٔ h خلاص کند.

در واقع اینکار در صورت دادن نوبت حرکت به سیاه امکان پذیر است، اما سفید در صورت حرکت هم در وضع اکراهی است ونمی‌تواند حرکت را به حریفش واگذار کند.

به عبارت دیگر، سیاه در صورت حرکت می‌بازد و سفید در صورت حرکت فقط می‌تواند مساوی کند.

1. ... ♖a3

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ عبور از عرض سوم را بدهد. 1. ... ♔f8، ادامهٔ 2.♖f7+ ♔g8 3.♖f5 را به دنبال دارد. از سوی دیگر، سفید در صورت انجام حرکت به جایی نمی‌رسد، مثلاً:

1.♔f1 ♖f3+ (1. ... ♖h2 یا) 2.♔g2 ♖a3 3.♔f2 ♖h3

در صورتی که شاه از جناح شاه دور شود، رخ سیاه بین h3 و g3 در نوسان خواهد بود.

2.♖c7 ♖h3

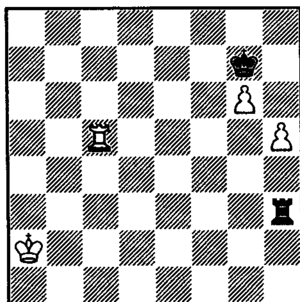
اکنون که شاه سفید در ستون g نیست، 2. ... ♖a5 در مقابل 3.h6 بازنده است.

3.♖c5 ♔g7

4.♔g2

رخ سیاه ناگزیر است راه باز کند و سفید به آسانی پیروز می‌شود. حتی اگر شاه سفید دورتر هم می‌بود به پیروزی می‌رسید، منتها با مشکلات بیشتر، به عنوان مثال، با بودن شاه سفید در a2، نمودار ۱۸۷ را داریم.

(۱۸۷)



سفید باید بدین گونه ادامه دهد:

1.♔b2 ♔h6 2.♖g5! یا اینکه 1.♖g5 1. ... ♖h4، رخ نمی‌تواند به دلیل 2.h6+ ستون را رها کند،

2.♔b3 ♖h1 3.♔c4

ادامهٔ

3.♔c2 ♖h4 4.♔d3 ♖h1 5.♔e2 ♖h4 6.♔f2

سریعتر به برد نمی‌رسد، به دلیل آنکه سیاه

6. ... ♖h2+! 7.♔g3 ♖h1 8.♔g2 ♖h4

بازی می‌کند و سفید نمی‌تواند یک تمپ بگیرد.

3. ... ♖c1 + 4.♔d5 ♖d1+

یا اینکه

4. ... ♖c2 5.♖e5 ♔h6 6.♔e6

5.♔e6 ♖e1+ 6.♔d6 ♖d1+ 7.♖d5 ♖a1

یا اینکه

7. ... ♖e1 8.♔d7 ♔h6 9.♔d8

با تهدید 10.♖d7.

یا اینکه **8.♔e7 ♖a6**

8. ... ♖e1+ 9.♔d8! ♔h6 10.♖d7! ♔×h5 11.g7 ♖g1 12.♔e8

9.♖d7 ♖c6 اگر 9. ... ♖b6، سفید

10.♔d8+ ♔g8 11.♔c7 ♖a6 12.♖d6

و به دنبال آن h6 بازی می‌کند.

10.♔d8+ ♔g8 11.♖e7 ♔f8

یا اینکه

11. ... ♖d6+ 12.♔c7 ♖a6 13.♔d7

با تهدید 14.♖e6.

12.♔d7 ♖a6 13.♖e6 ♖a7+ 14.♔d6 ♖a6+ 15.♔e5

می‌برد.

4. ... ♖h4

5.♔g3 ♖h1

یا

5. ... ♖h4 6.♖c7+ ♔g8 7.h6

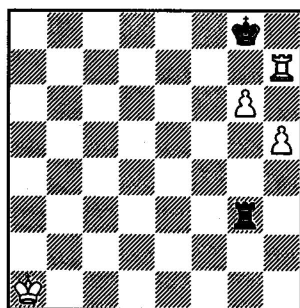
6.♖c7+ ♔g8

7.♔g4

و سفید با پیشروی شاهش به h6 به آسانی پیروز می‌شود.

در این زمینه، بررسی زیر که توسط کاسپاریان انجام شده قابل ذکر است:

(۱۸۸)



ه. کاسپاریان ۱۹۴۶

سفید در صورت حرکت فقط یک راه برد دارد، **1.♔a2!** که سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. در آن هنگام فقط می‌تواند با رخاش بین h3 و g3 نوسان کند و پس از

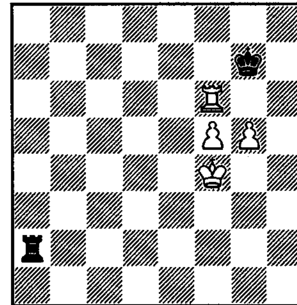
1. ... ♖h3 2.♔b2 ♖g3 3.♔c2 ♖h3 4.♔d2 ♖g3 5.♔e2 ♖h3 6.♔f2!

به نمودار ۱۸۶ می‌رسیم که نوبت حرکت با سیاه است و البته به پیروزی سفید می‌انجامد. به ندرت پیش می‌آید که صاحب دو پیادهٔ متصل چنین مشکلاتی داشته باشد!

به سختی می‌توان پذیرفت که بردن یک آخر بازی با دو پیادهٔ متّصلِ هم عرض که هیچ یک از آنها هم،

پیادهٔ رخ نیست، گاهی ناممکن باشد. نمودار ۱۸۹ به ما نشان می‌دهد که چنین پوزیسون‌هایی وجود دارند.

(۱۸۹)
حرکت سیاه



ه. کاسپاریان ۱۹۴۶

به نظر می‌رسد که مجموعهٔ عوامل در اختیار سفید است و سیاه بر لبهٔ شکست قرار دارد. اما سیاه می‌تواند با مهارت از این نکته که رخ سفید در پوزیسیون بدی قرار دارد، بهره‌برداری کند.

1. ... ♖f2+

البته سفید در صورت حرکت به راحتی با 1.♖d6 پیروز می‌شد. کیش‌های افقی در اینجا بی‌نتیجه‌اند زیرا شاه سفید می‌تواند در h5 پناه بگیرد.

2.♔e3

سفید می‌تواند با 2.♔e5 راه حل را کوتاهتر کند، ولی ما برآنیم تا نشان دهیم که سایر مساعی به جایی نمی‌رسند. اگر

2.♔g3 ♖f1 3.♔g2 ♖f4 4.♔h3 ♖f1

مساوی می‌شود.

2. ... ♖g2

حال آنکه اکنون به پیادهٔ g حمله شده است.

3.♖g6+ ♔f7
4.♔f3 ♖g1
5.♔f2 ♖g4

رخ سیاه را نمی‌توان دور کرد، بنابراین شاه سفید باید رهسپار d7 شود.

6.♔f3 ♖g1
7.♔e4 ♖e1+
8.♔d5 ♖g1
9.♖f6+

یا

9.♔d6 ♖g2 10.♔d7 ♖g1

تبدیل به ادامهٔ اصلی می‌شود.

9. ...♔g7
10.♔e6 ♖e1+!

پس از 10. ... ♖×g5، سفید با 11.♖f7+ می‌برد، مثلاً

11. ...♔h6 (یا 11. ...♔g8 12.♖a7 ♖g1 13.♖a8+ ♔h7 14.f6) 12.♖f8 ♖g1 13.f6 ♖a1

(یا

13. ...♖e1+ 14.♔f7 ♔h7 15.♖e8

می‌برد)

14.♖h8+ ♔g6 15.♖g8+

و 16.f7 می‌برد.

11.♔d6

سیاه بلافاصله پس از

11.♔d7 ♖e5 12.♔d6 ♖a5

مساوی می‌کند.

11. ...♖g1
12.♖g6+

یا اینکه

12.♔e7 ♖×g5 13.♖f8 ♔h7! 14.f6 ♖e5+ 15.♔f7 ♖a5

مساوی می‌شود.

12. ...♔f7
13.♔d7 ♖g2
14.♖f6+ ♔g7

سفید به منظور پیشروی پیادهٔ f با قربانی کردن

g5 به آخرین تلاش خود دست می‌زند.

15.♖d6 ♖×g5

16.♔e6 ♖g1

17.♔e7

یا اینکه

17.f6+ ♔g6 18.♔e7 ♖f1 19.♖e6 ♖f2 20.♖e1 ♖a2! 21.♖g1+ ♔h7

مساوی می‌شود.

17. ... ♖f1

18.♖g6+ ♔h7

و بازی مساوی است.

پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارند که در آنها سیاه با دو پیاده کمتر موفق به تساوی می‌شود. اما از آن رو که معمولاً مشخصهٔ آنها استقرار بد یک مهرهٔ سفید است، می‌توان آنها را جزء موارد استثنایی طبقه‌بندی کرد و از آنجا که از ارزش عملی اندکی برخوردارند خارج از موضوع بحث این کتاب قرار می‌گیرند.

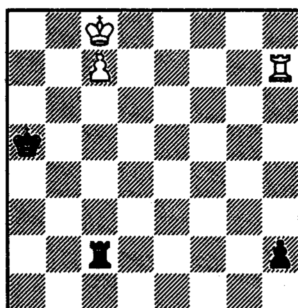
رخ و پیاده(ها)ی سفید و سیاه

اکنون پوزیسیون‌هایی را بررسی می‌کنیم که هر دو طرف یک پیاده یا بیشتر دارند. این نوع آخر بازی طبیعتاً بیشتر در جریان بازی روی می‌نماید و تقریباً اکثر آخر بازی‌های رخ را می‌توان در این طبقه جای داد. بدیهی است که در یک جلد کتاب از این دست به زحمت می‌توان این حجم عظیم را گنجاند یا بسیاری از امکانات را ارزیابی کرد. به همین دلیل فقط آن مثال‌های پایه را انتخاب کرده‌ایم که به خواننده نشان می‌دهند چگونه در جریان بازی از عهدهٔ ادارهٔ موقعیت‌های حساس برآید.

الف : رخ و پیاده، درمقابل رخ و پیاده

معمولاً توازن قوا به معنای نتیجهٔ مساوی است، بنابراین در اینجا عمدتاً به حالت‌های خاصی که یک طرف از برتری پوزیسیونی کافی برای برد برخوردار است توجه می‌کنیم. معروفترین مثال از یک چنین آخر بازی، بررسی زیر است که توسط یک قهرمان پیشین جهان، لاسکر، صورت گرفته است:

(۱۹۰)



دکتر اِم. لاسکر ۱۸۹۰

اگر شاه سفید بیرون بیاید با کیش از پیاده دور می‌شود و مجدداً پس از ♖c2 ... مجبور به حمایت از آن با شاه می‌شود. اما، سفید با یک مانور آموزنده که با تناوب شگفت آوری در جریان بازی روی می‌نماید به پیروزی دست می‌یابد.

1.♔b7 ♖b2+

2.♔a7 ♖c2

همان‌طور که پیداست، همه چیز اجباری است.

3.♖h5+ ♔a4

سفید پس از 4.♔b7 ♔b4 ... .3 بلافاصله می‌برد. اکنون سفید مانور قبلی‌اش را تکرار می‌کند.

4.♔b7 ♖b2+

5.♔a6 ♖c2

6.♖h4+ ♔a3

7.♔b6 ♖b2+

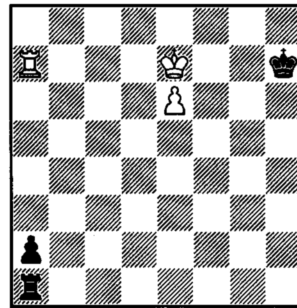
تهدید سفید، 8.♖×h2 بود.

8.♔a5! ♖c2

9.♖h3+ ♔a2
10.♖×h2!

می‌برد.
نکتهٔ بازی، اکنون رخ سیاه آچمز است و نمی‌تواند پیاده را بگیرد.

(۱۹۱)



پ.کرس ۱۹۴۴

ایدهٔ لاسکر از آن زمان تا به حال به اشکال مختلف توسط بازیکنانی که ایده‌های بدیع دیگری در این زمینه ارائه داده‌اند، تکرار گردیده است. نمودار ۱۹۱ را در نظر بگیرید که در آن برای تحقق ایدهٔ برد از یک پیادهٔ مرکزی استفاده شده، گرچه از سوی دیگر، رخ سیاه به طرز غیرفعالی در مقابل پیادهٔ خودی قرار گرفته است.

سفید نخست از پوزیسیون شاه سیاه به منظور پیشروی پیاده‌اش به عرض هفتم بهره می‌گیرد.

1.♔e8+ ♔g6

همان گونه که بعداً خواهیم دید، اگر سفید بتواند رخاش را به عرض دوم برساند بی‌آنکه شاه سیاه زیاد به پیادهٔ a نزدیک شود، به آسانی پیروز می‌شود. به همین دلیل 1. ...♔g8 سریعتر به باخت می‌رسد.

2.e7 ♔h5

این حرکت به منظور جوابگویی به 3.♖a3 با 3. ...♔h4 انجام شد. چون طرح سفید 4.♖h3+ و 5.♖h2 بود. اگر سیاه در اینجا غیرفعال بازی کند، این است آن‌چه رخ می‌دهد:

۱) 2. ...♔g7 3.♖a3 ♖b1

یا واریاسیون ۲

4.♖×a2 ♖b8+ 5.♔d7 ♖b7+ 6.♔d8 ♖b8+ 7.♔c7

می‌برد.

۲) 2. ...♔h6 3.♖a3 ♔g5

یا اینکه

3. ...♔h5 4.♖h3+ ♔g4 5.♖h2 ♔g3 6.♖d2 ♔f3 7.♔d7 ♔e3 8.♖×a2

می‌برد.

4.♖g3+ ♔f4 5.♖g2 ♔f3

یا 5. ...♔e3 6.♖b2 می‌برد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند به ستونهای d یا f برود و 6. ...♔e4 7.♔d7 به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود. ولی 6.♖b2

6.♖d2 ♔e3 7.♔d7? ♔×d2 8.e8=♕ ♖d1!

خوب نیست.

6. ...♔e3 7.♔d7 ♖d1+ 8.♔c7 ♖c1+ 9.♔b7

سفید می‌برد، زیرا پیاده با کیش وزیر می‌شود.

به عبارت دیگر، سیاه نمی‌تواند به رخ سفید اجازهٔ رسیدن به عرض دوم را بدهد. اکنون سؤال این است، آیا سفید می‌تواند وضع خود را بهتر کند یا خیر؟ او به طریقهٔ جالبی موفق به ایجاد یک پوزیسیون اکراهی می‌شود.

3.♖a3 ♔h4!

بهترین دفاع. پس از 3. ...♔g4 4.♔f7 سفید در شاخهٔ اصلی یک تمپ می‌گیرد، در حالیکه اکنون

4.♔f7 ♖f1+ 5.♔g6 ♖g1+ 6.♔h6 ♖e1 7.♖a4+ ♔g3

مساوی می‌کند.

به دلیل آنکه شاه سیاه یک ستون اضافی در اختیار دارد، مانور لاسکرکار ساز به نظر نمی‌رسد. اما سفید با

یک حرکت زیرکانه به پیروزی می‌رسد.

4. ♖a5!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، زیرا نه می‌تواند با شاهش پیشروی کند و نه می‌تواند آن را به عرض سوم ببرد که در آن صورت سفید می‌تواند حیلهٔ جنگی لاسکر را به کار گیرد. نکات ظریفی که در چنین پوزیسیون‌های به ظاهر ساده‌ای پنهان است باور نکردنی است!

4. ...♔g4

5. ♔f7!

نکته در اینجاست که سیاه اصلاً در ستون g کیش ندارد، بنابراین اکنون کاربرد ایدهٔ لاسکر موفقیت‌آمیز است!

5. ...♖f1+

6. ♔g6 ♖e1

7. ♖a4+ ♔h3!

باز هم بهترین حرکت. سفید پس از 7. ... ♔g3 8. ♔f6 به آسانی پیروز می‌شود.

8. ♔f6 ♖f1+

9. ♔g5 ♖g1+

10. ♔h5 ♖e1

سیاه اگرچه شاه سفید را خیلی از پیاده دور کرده ولی متأسفانه شاه خود را یک عرض پایینتر آورده است.

11. ♖a3+ ♔g2

12. ♖×a2+

در بررسی لاسکر، با گرفتن این پیاده، بازی بی‌درنگ خاتمه می‌یافت، در حالیکه اینجا فقط پایان یک شروع است. با توجه به این حقیقت که شاه سفید دو ستون از پیاده دور است، سیاه می‌تواند سرسختانه دفاع کند.

12. ...♔f3

13. ♖a7 ♖e6!

یک حرکت مهم، شاه سفید از عرض ششم بریده می‌شود و تهدید سیاه انتقال شاهش به d6 است. سفید برای بردن این پوزیسیون، باید یک آخر بازی مسئله‌وار دیگر را حل کند.

14. ♔g5 ♔e4

15. ♖b7!

اما در صورت !e5♔ ?15. ♖d7 این سفید است که در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد و پوزیسیون مساوی می‌شود. اما 15. ♖c7 هم امکان پذیر است.

سیاه اکنون در وضعیت اکراهی قرار دارد زیرا نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به f5 را بدهد و 15. ... ♖e5+ در مقابل 16. ♔f6 به شکست می‌انجامد.

15. ...♔e5

16. ♖d7!

فقط این حرکت که الان بازی شد به برد اجباری منتهی می‌شود.

16. ...♔e4

17. ♖d1! ♔f3

18. ♖f1+ ♔e2

19. ♖f7 و

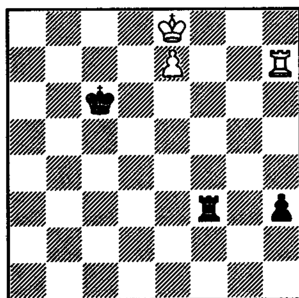
20. ♔f5

به آسانی می‌برد.

چه کسی فکر می‌کرد که راه حل این قدر طولانی باشد؟

این یک مثال دیگر است که در آن ایدهٔ لاسکر فقط پس از چند مانور پیچیدهٔ مقدماتی نمایان می‌شود.

(۱۹۲)



پیادهٔ سیاه که در عرض سوم قرار گرفته برتری‌های مختلفی به سفید می‌دهد. اولاً، برای اجرای طرح لاسکر، سفید نیاز به آن دارد که شاه سیاه را یک عرض دورتر براند. دوماً او اکنون می‌تواند در شرایط معین از رخاش برای حمایت شاه در مقابل کیش استفاده کند، زیرا پیاده‌اش یک حرکت زودتر وزیر می‌شود. این عوامل به یک برد آموزنده منتهی می‌شوند.

1.♔d8 ♖d3+

2.♔c8 ♖e3

3.♖h6+

مانور به خوبی شناخته شدهٔ مان را آغاز می‌کنیم، اما آیا مطمئناً شاه سیاه در جناح وزیر ستونهای فراوانی را در اختیار خود دارد؟ همان گونه که خواهیم دید، سفید باید از چند امکان مخفی برای پشتیبانی از طرح اصلی خود استفاده کند.

3. ... ♔c5!

بهترین خانه برای شاه. 3. ... ♔d5 اجازهٔ 4.♔d7 را به سفید می‌دهد و 3. ... ♔b5 در مقابل 4.♔d7 ♖d3+ 5.♖d6! ناکام می‌ماند و پیادهٔ سفید با کیش وزیر می‌شود! اما، این همه به معنای آن است که اکنون می‌توان شاه سیاه را عقبتر راند.

4.♔d7 ♖d3+

5.♔c7

سفید با 5.♔e8 به جایی نمی‌رسد، چون سیاه 5. ... ♖e3 یا 5. ... ♖a3 بازی می‌کند.

5. ... ♖e3

6.♖h5+ ♔b4!

اکنون شاه باید ستون c را ترک کند، زیرا 6. ... ♔c4 بلافاصله در مقابل 7.♔d7 ♖d3+ 8.♔c6 و 9.♖h4+ و 10.♖×h3 بازنده می‌شود.

7.♔d7 ♖d3+

8.♔c6 ♖e3

باز هم 8. ... ♖c3+ امکان

9.♔b6 ♖e3 10.♖h4+

و 11.♖×h3، برد را به سفید می‌دهد. اکنون به نظر می‌رسد که سفید نمی‌تواند پیشرفتی داشته باشد، اما هنوز یک امکان دیگر در پوزیسیون وجود دارد.

9.♖h4+! ♔a5

اجباری است، زیرا سایر حرکتها در مقابل 10.♖×h3 به شکست منتهی می‌شوند.

10.♔d6!

در صورت

10.♔d7 ♖d3+ 11.♔e8

و تهدید 12.♖h8، سیاه با 11. ... ♖b3! خود را نجات می‌دهد چون سفید باید شاهش را بازگرداند.

10. ... ♖d3+

سیاه می‌تواند با

10. ... ♔b6 11.♖×h3? ♖×h3 12.e8=♕ ♖d3+

و به دنبال آن 13. ... ♖e3+ برای مساوی دام بگستراند، اما 11.♖h8! به سادگی می‌برد.

11.♔c5! ♖e3

یا اینکه

11. ... ♖c3+ 12.♔d4 ♖c8 13.♖×h3 و 14.♖e3

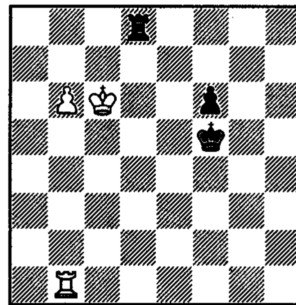
12.♖×h3!

می‌برد. پس از 12. ... ♖×e7 13.♖a3 سیاه مات است! یک مارپیچ شگفت آور.

پوزیسیون‌های جالب و آموزندهٔ دیگری با همین تم وجود دارند ولی پرداختن به آنها ما را از منظور اصلی‌مان خیلی دور می‌کند. خوانندهٔ علاقه‌مند خود می‌تواند مثال‌های زیادی از این گونه آخر بازی‌ها را

هم در بازی‌ها و هم در بررسی‌ها پیدا کند. این صحنهٔ نهایی یکی از آخر بازی‌های رخ و پیاده در مقابل رخ و پیاده است که بار دیگر بر درک صحیح از آخر بازی‌های مقدماتی تأکید دارد. این مثال به ما نشان می‌دهد که حتی در رویارویی‌های قهرمانی جهان هم خطاهایی در آخر بازی صورت می‌گیرد.

(۱۹۳)
حرکت سیاه



آلخین ـ باگولوبوف ۱۹۲۹

این صحنه، برگرفته از نوزدهمین بازی رویارویی آلخین ـ باگولوبوف، ۱۹۲۹، است. سفید به وضوح وضع بهتری دارد، زیرا پیادهٔ رونده‌اش را که فقط دو خانه با وزیر شدن فاصله دارد و توسط شاه و رخ حمایت می‌شود، نمی‌توان متوقف ساخت. سیاه باید به زودی رخ‌اش را قربانی کند، بنابراین تنها شانس او برای تساوی در پیاده‌اش خلاصه می‌شود. بازی بدین‌گونه ادامه پیدا کرد:

1. ...♔g4?

اصلی که پیشتر ارائه شد فراموش می‌شود. وقتی که زمان، مطرح است پوزیسیون هر شاه باید به گونه‌ای باشد که بتواند حتی‌الامکان در نزدیک شدن شاه دشمن محدودیت ایجاد کند. در مثال‌مان، روشن است که سیاه باید به زودی رخ‌اش را در خانهٔ b8 قربانی کند که در آن صورت، شاه سفید برای متوقف کردن پیادهٔ سیاه، باید به سرعت ممکن از ستون d عبور کند. ولی این قضیه به دفاع صحیح سیاه بستگی دارد. او باید با **1. ... ♔e4!** شاهش را به ستون e ببرد تا در نزدیک شدن شاه سفید اخلال ایجاد کند که در این حالت پس از **2.b7** مساوی می‌کند یا اینکه

2.♖e1+ ♔f4 3.♖f1+ ♔e5 4.b7 f5 5.♔c7 ♖f8 6.b8=♕ ♖xb8 7.♔xb8 f4 8.♔c7 ♔e4 9.♔d6 f3

مساوی می‌شود. **2. ...f5 3.b8=♕** یا اینکه

3.♖a1 ♖b8

3. ...♖xb8 4.♖xb8 f4 5.♖b4+

یا اینکه

5.♖e8+ ♔d4 6.♖f8 ♔e3

و 7. ...f3 مساوی می‌شود.

5. ...♔e3 6.♔d5 f3 7.♖b3+ ♔e2

اما ادامهٔ

7. ...♔f4? 8.♔d4 f2 9.♖b1 ♔f3 10.♔d3

به برد سفید می‌انجامد.

8.♔e4 f2 9.♖b2+ ♔e1 10.♔e3 f1=♘+!

با یک مساوی کتابی.

2.b7 f5

یا اینکه

2. ...♖b8 3.♔c7 ♖xb7+ 4.♔xb7 f5 5.♔c6

می‌برد.

3.b8=♕ ♖xb8
4.♖xb8 f4
5.♔d5 f3
6.♔e4 f2
7.♖f8 ♔g3
8.♔e3 1-0

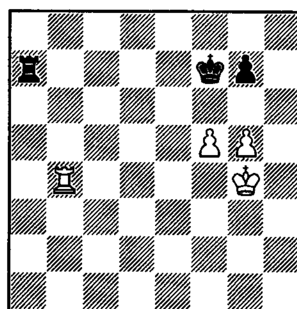
حتی ساده‌ترین آخر بازی‌ها باید با دقت بازی شوند!

ب: رخ و دو پیاده درمقابل رخ و پیاده

در این نوع وضعیت هم، تعیین قواعد کلی دشوار است، زیرا اوضاع بیشتر به استقرار مهره‌ها بستگی می‌یابد. از این رو بار دیگر به مثال‌هایی بسنده می‌کنیم که از بالاترین ارزش عملی برای شطرنج‌باز متوسط برخوردار باشد.

با پوزیسیونی آغاز می‌کنیم که در آن سفید دو پیادهٔ متصل در مقابل یک پیادهٔ منفرد سیاه دارد.

(۱۹۴)



چخوور ـ کازاکویچ ۱۹۴۹

معمولاً هنگامی که هیچ یک از پیاده‌ها رونده نیست، مدافع چشم‌اندازهای خوبی برای مساوی دارد. سفید منطقاً فقط هنگامی که پیاده‌هایش پیشروی زیادکرده باشند یا اگر شاهش بتواند خانه‌های کلیدی جلو پیاده‌هایش را اشغال کند شانس برد پیدا می‌کند. ادامهٔ بازی، بردی را که بر پوزیسیون مطلوب مهره‌های سفید مبتنی است، نشان می‌دهد:

1.♔h5

خانهٔ نیرومندی برای شاه که انتخاب حرکت را برای سیاه سخت می‌کند.

1. ... ♖c7

1. ...g6+ به منظور ایجاد یک پوزیسیون مساوی، درصورت 2.fg+ ♔g7، اغواکننده به نظر می‌رسد ولی این حرکت با !2.♔h6 رد می‌شود.

2. ...gf 3.g6+ ♔f6 4.♖b6+!

(4.g7 ♖a1! مساوی می‌شود)

4. ...♔e5 5.g7 ♖a8 6.♖g6 ♖g8 7.♔h7 ♖a8 8.g8=♕ ♖×g8 9.♖×g8 f4 10.♔g6 f3 11.♔g5

می‌برد، همچنین

1. ... ♖a1 2.♖b7+ ♔f8 3.♔g6 ♖a6+ 4.f6 gf 5.gf ♖a8 6.♖h7

به برد آسان سفید می‌انجامد. اگر سیاه ... ♖a6 .1 بازی کند 2.♖b7+ به شاخه اصلی می‌رسیم.

2.♖b8 ♖c6

این حرکت بیشترین مشکل را برای سفید ایجاد می‌کند. بازی اصلی بدین گونه ادامه یافت:

2. ...♖a7 3.g6+ ♔f6 4.♖f8+ ♔e5 5.f6!

(در صورت ♖a1 5.♖f7 سفید جرئت انجام 6.♖×g7? را ندارد چون سیاه با !6. ... ♔f4 حتی به پیروزی می‌رسد!)

5. ...gf 6.♔h6 ♖a1 7.g7 ♖h1+ 8.♔g6 ♖g1+ 9.♔f7

ممکن بود بازی بدین گونه پایان یابد:

9. ...f5 10.g8=♕ ♖×g8 11.♖×g8 f4 12.♔g6 f3 13.♔g5 ♔e4 14.♔g4

با بردی آسان.

3.g6+

اگر سیاه

1. ...♖a6 2.♖b7+ ♔f8 3.♖b8+

بازی کرده بود، الان ... ♔e7 .3 را در اختیار داشت. سفید در آن هنگام با !4.f6+ به پیروزی می‌رسید،

4. ...gf 5.g6 ♖a1 6.g7 ♖h1+ 7.♔g6 ♖g1+ 8.♔h7 ♖h1+ 9.♔g8 f5 10.♖b7+ ♔e6

(یا اینکه

10. ... ♔f6 11.♔f8 ♖g1
12.♖f7+! ♔e5 13.g8=♕ ♖×g8+
14.♔×g8 f4 15.♔g7

می‌برد)

11.♔f8 ♖g1 12.g8=♕+ ♖×g8
13.♔×g8 f4 14.♖f7

و پیادهٔ سیاه بار دیگر متوقف می‌شود.

3. ... ♔e7

4.♖g8 ♔f6

5.♖f8+ ♔e5

6.f6!

این حرکت که توسط چخوور ارائه شده، به نحو حیرت آوری نیرومند است.

سفید با

6.♖f7 ♖c1 (7.♖×g7? ♔f4!)

یا

6.♔g5 ♖c1 7.♖e8+ ♔d6

به جایی نمی‌رسد

6. ... ♖×f6

7.♖f7! ♔e6

یا اینکه

7. ... ♖f5+ 8.♔g4 ♖f6 9.♔g5 ♖a6 10.♖×g7 می‌برد.

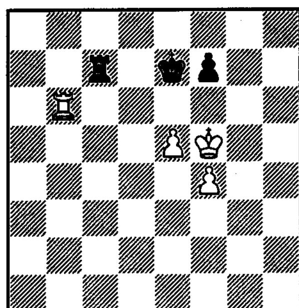
8.♖×g7 ♖f1

9.♖a7

و به آسانی پیروز می‌شود.

همان گونه که در این مثال دیدیم، در صورتی که سفید موفق شود پیاده‌هایش را به اندازهٔ کافی جلو ببرد، سیاه را با مشکلات زیادی مواجه خواهد کرد. البته، اگر پیاده‌های سفید در ستون‌های مرکزی بودند حتی از شانس‌های بهتری برخوردار می‌شد، زیرا شاهش در آن هنگام فضای بیشتری برای مانور داشت. نمودار ۱۹۵ خطراتی را که در چنین پوزیسیون‌هایی پیش روی سیاه قرار دارد به ما نشان می‌دهد.

(۱۹۵)



از یک بازی انجام شده در سال ۱۹۵۶

این پوزیسیون در یک بازی که در سال ۱۹۵۶ در مسکو انجام گرفت، ایجاد شد. پوزیسیون به معرض قضاوت گذارده شد و سفید برنده اعلام شد. اما لونفیش بعداً مساوی زیر را ارائه کرد:

1.♔g5 ♖c5!

تنها دفاع برای بازداشتن سفید از انجام 2.f5 و ایجاد یک پوزیسیون برنده همانند نمودار ۱۹۴. یعنی آنکه سیاه پس از

1. ... ♖c1 2.♖b7+ ♔f8

می‌بازد، یا اینکه

2. ... ♔e6 3.f5+ ♔×e5 4.♖e7+ ♔d6 5.♖×f7

می‌برد، **3.f5 ♖h1** یا اینکه

3. ... ♖c6 4.♖b8+ به آسانی می‌برد، مثلاً

4. ... ♔e7 5.f6+ ♔e6 6.♖e8+ ♔d5 7.♔h6

می‌برد. یا 4. ... ♔g7 5.f6+ ♔h7 6.♖e8

که در این هنگام هم

6. ... ♖c1 7.e6

و هم

6. ... ♖c5 7.♖e7 ♔g8 8.♔h6 ♖c8

9.e6! fe 10.♔g6

به برد سفید می‌انجامد. 4.♖a7!، اما در صورت 4.♖b8+ فوری پس از

4. ...♔e7 5.f6+ ♔d7 6.♖f8 ♖g1+

سیاه تا آنجا که خانهٔ f5 را برای شاه خودی آزاد کند کیش می‌دهد. با حرکت متن از وضع اکراهی برای کشاندن رخ سیاه به یک ستون بالاتر استفاده می‌شود.

4. ...♖h2 5.♖a8+ ♔e7

یا اینکه

5. ...♔g7 6.f6+ ♔h7 7.e6!

6.f6+ ♔d7 7.♖f8 ♖h7

اکنون 7. ...♖g2+ در مقابل

8.♔f4 ♔e6 9.♖e8+ ♔d5 10.♖d8+ ♔c6 11.♖f8

بازنده می‌شود.

8.♔f5 ♖h5+ 9.♔f4 ♖h7 10.♔g5 ♔e6

یا اینکه 10. ...♔c6 11.♖e8 می‌برد.

11.♖e8+ ♔d5 12.e6 fe 13.♔g6 14.f7

و به برد می‌رسد.

2.♔h6

در صورت 2.♖b7+ سیاه نمی‌تواند

2. ...♔e6? 3.f5+ ♔×e5 4.♖e7+

و 5.♖×f7 بازی کند زیرا سفید به پیروزی می‌رسد، اما

2. ...♔f8! 3.f5 ♖×e5 4.♔f6 ♖e1 5.♖×f7+ ♔g8 6.♖g7+ ♔h8 7.♖a7 ♖f1!

به یک مساوی کتابی منجر می‌شود. حرکت متن، تهدید 2.♔g7 را دارد بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

2. ...♖c1

3.♖b7+ ♔f8

4.f5

اکنون سفید آشکارا به هدفش رسیده است و تهدید بردن بازی با 5.♖b8+ و 6.f6+ را دارد. اما به منظور دستیابی به این پوزیسیون، شاه سفید ناگزیر است پیاده‌ها را رها کند. سیاه می‌تواند از این شرایط برای دست زدن به یک دفاع موفقیت‌آمیز استفاده کند.

4. ...♖g1!

بار دیگر با این تنها دفاع، شاه سفید بریده می‌شود.

5.♖b8+ ♔e7

6.f6+

راه دیگری برای بهبود وضعیت وجود ندارد.

6. ...♔e6

7.♖e8+ ♔f5

8.♔h7

اگر 8.e6 ♔×f6 مساوی می‌شود، یا اینکه

8.♖e7 ♖g2 9.♖×f7 ♔×e5 10.♖g7 ♖f2 11.f7 ♔e6 12.♔g6 ♖f6+

مساوی است.

8. ...♖g2

9.♖e7 ♖g5!

سیاه باید مراقب باشد، زیرا پس از

9. ...♖g1 10.♖×f7 ♔×e5 11.♖g7! ♖h1+ 12.♔g6 ♖g1+ 13.♔f7

سفید می‌برد. حرکت متن، سفید را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد، زیرا اکنون در صورت

10.♔h8 ♖g1! 11.♖×f7 ♔×e5 12.♖g7 ♖h1+

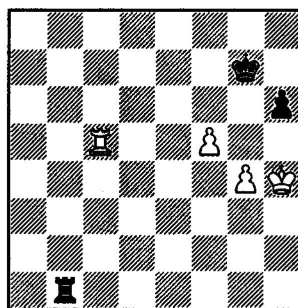
مساوی می‌شود.

10. ♖×f7 ♔×e5
11. ♖g7 ♔×f6

مساوی.

اکنون به بررسی پوزیسیونی می‌پردازیم که یکی از پیاده‌های متصل سفید رونده باشد. در این حالت شانس پیروزی خیلی بیشتر است و سیاه به ندرت قادر به تساوی است. نمودار ۱۹۶ وضعیتی را نشان می‌دهد که به کرآت در بازی‌ها ایجاد می‌شود.

(۱۹۶)



(کرس ـ اسمیسلوف ۱۹۴۹)

این وضعیت (با تفاوت در رنگ مهره‌ها) در بازی کرس ـ اسمیسلوف، سال ۱۹۴۹ ایجاد شد و عمدتاً به دلیل آنکه شاه سفید از یک ستون اضافی برای نفوذ به سمت راست محروم است به برد نمی‌رسد.

بازی بدین گونه ادامه پیدا کرد:

1. ♖c7+ ♔f6

شاه سیاه نباید به عرض آخر برود، زیرا ♔g8 ... .1 در مقابل

2.♔h5 ♖b6 3.♖e7

و ♖e6 به شکست می‌انجامد.

2. ♖c6+

یا اینکه

2.♖h7 ♖h1+ 3.♔g3 ♖g1+ 4.♔f3 ♖h1

مساوی است.

2. ...♔g7
3.♖g6+ ♔h7
4.♖e6 ♔g7
5.♔g3 ♖f1

حرکتی ساده که به شاه سفید هیچ شانسی برای رسیدن به مرکز نمی‌دهد.

6.♖e7+ ♔f6
7.♖h7 ♖h1
8.♔g2 ♖h4
9.♔f3 ♖h1

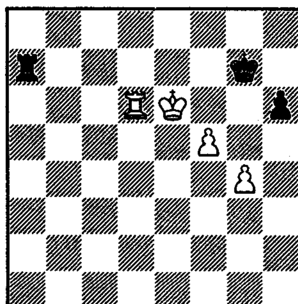
وضع سفید هیچ گونه بهبودی پیدا نکرده. پس از حرکتهای بعدی

10.♖h8 ♔g7 11.♖d8 ♖f1+ 12.♔g2 ♖f4 13.♖d7+ ♔f6 14.♖d6+ ♔g7 15.♔g3

به تساوی توافق شد.

جالب آن که حتی اگر شاه سفید موفق به پیشروی به بالای مرکز صفحه هم می‌شد به پیروزی نمی‌رسید.

(۱۹۷)



از سفید کاری ساخته نیست. آخرِ بازی پیاده، پس از

1.♖d7+ ♖×d7 2.♔×d7 ♔f6

و در ادامه، **3. ...h5** مساوی است و 1.f6+ ♔g6

در اوضاع بهبودی ایجاد نمی‌کند، همچنین **1.♖b6**

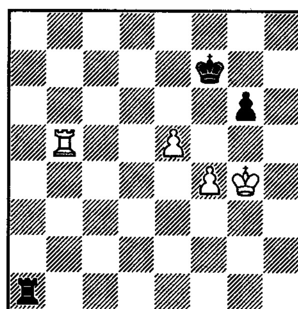
در مقابل

1. ... ♖c7 2.♖b8 ♖c6+ 3.♔e7 ♖c7+ 4.♔e8 ♖f7

ناکام می‌ماند، تهدید 5...h5 است.

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، چون شاه سفید در چنین پوزیسیون‌هایی از فضای کافی برای مانور در سمت راست پیاده‌ها برخوردار نیست، نمی‌تواند کاری صورت دهد. یعنی آنکه اگر ما نمودار ۱۹۶ را یک ستون به چپ حرکت دهیم (نمودار ۱۹۸)، به دلیل آنکه سفید می‌تواند با شاهش به موقع پیشروی کند شانس برد دارد.

(۱۹۸)



بازی ممکن است بدین گونه پیش برود **1.♖b7+ ♔e6** یا اینکه

1. ...♔f8 2.♔g5 ♖a6 3.♖d7

و 4.♖d6 می‌برد.

2.♔g5 ♖g1+ 3.♔h6

خانهٔ کلیدی!

3. ...♖g4 4.♖b6+ ♔e7 5.♖f6 ♔d7 6.♔h7!

سفید همان‌طور که خواهیم دید باید تقابل بگیرد.

6. ...♔e8 7.♔g8! ♔e7

یا اینکه

7. ...♖g1 8.♔g7 ♖g4 9.♖f7

می‌برد.

8.♔g7 ♔e8 9.♖f7 ♔d8

یا اینکه

9. ...♖g1 10.♔f6 ♖g4 11.f5! gf 12.♖a7

می‌برد.

10.♔f8 ♖h4

تهدید 11.e6 بود.

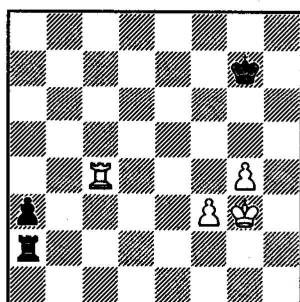
11.e6 ♖h8+ 12.♔g7 ♖h4 13.♔×g6

می‌برد. البته سیاه درصورت انجام حرکت می‌تواند پیشروی شاه سفید را متوقف کند و با 1. ... ♖g1+ 2.♔f3 ♔e7 مساوی کند.

اکنون به بررسی پوزیسیون‌هایی می‌پردازیم که هر دو پیادهٔ متصل سفید رونده هستند.

سفید معمولاً در اینجا به برد می‌رسد، اما بعضی استثنائات وجود دارند، به خصوص اگر یکی از پیاده‌ها پیادهٔ رخ باشد. بحث‌مان را با مثال جالب نمودار ۱۹۹ آغاز می‌کنیم.

(۱۹۹)



سفید پیادهٔ رخ ندارد بنابراین همان گونه که گفته شد باید به پیروزی برسد. اما نکته در اینجا

است که سیاه می‌تواند رخ‌اش را جلوی پیاده‌اش نگه دارد یا از کنار از آن حمایت کند. همان گونه که تحلیل زیر نشان می‌دهد با هیچ روشی نمی‌توان بازی را نجات داد:

1. ... ♖a1

اگر سیاه از کنار از پیاده‌اش حفاظت کند، سفید مشکلات کمتری پیش رو دارد، مثلاً

1. ... ♖b2 2.♖a4 a2 3.♖a6

(اما 3.♔f4? ♖b4+! خوب نیست)

3. ... ♔f7 4.g5 ♔g7 5.♔g4 ♔f7

(سیاه فقط می‌تواند انتظار بکشد)

6.f4 ♔g7 7.f5 ♖g2+ 8.♔f4 ♖f2+ 9.♔e4 ♖e2+ 10.♔f3 ♖b2 11.♖a7+ ♔f8 12.g6 ♔g8 13.f6

می‌برد، زیرا در صورت عزیمت رخ به عرض هشتم، پیادهٔ سیاه از بین می‌رود.

2.♖a4 a2

3.♔g2!

تنها راه برد! حرکت خوش ظاهر 3.♔f4 فقط منجر به تساوی می‌شود، پس از

3. ... ♔f6 4.♖a6+ ♔g7 5.g5

(یا اینکه

5. ♔g5 ♖f1 6.♖a7+ ♔g8 7.♖×a2 ♖×f3

مساوی می‌شود)

5. ... ♔f7

سفید نمی‌تواند 6.♔f5 را به دلیل 6. ... ♖f1 بازی کند. اما اگر پیادهٔ f در f2 بود، 3.♔f4 ساده‌ترین راه بُرد محسوب می‌شد. سفید می‌توانست آنقدر شاه و پیادهٔ g را پیش براند تا سیاه برای جلوگیری از مات شدن مجبور به قربانی کردن پیاده‌اش شود. پیادهٔ سفید در f2 به طرز ایده‌آلی مستقر بود، زیرا رخ سفید هنگامی که پیادهٔ سیاه را می‌گیرد از آن حفاظت می‌کند.

3. ... ♔f6

4.f4 ♔e6

5.♖a5

سفید باید در پیش راندن پیاده‌هایش احتیاط کند، مثلاً

5.♖a6+ ♔d5 6.g5 ♔e4 7.g6 ♖b1!

مساوی می‌شود.

5. ... ♔f6

6.♖a6+ ♔g7

7.f5 ♔f7

یا اینکه

7. ... ♖b1 8.♖×a2 ♔f6 9.♖a6+

می‌برد.

8.g5 ♔g8

یا اینکه

8. ... ♖b1 9.♖×a2 ♖b4 10.♔f2

می‌برد.

9.♖a7 ♔f8

10.g6

می‌برد.

تهدید سفید 11.f6 و به دنبال آن مات است و در مقابل 10. ... ♖b1

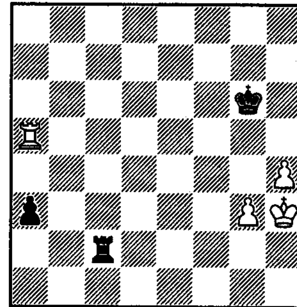
11. ♖×a2 ♖b5 12.♖f2

شکست می‌خورد.

این مثال نشان می‌دهد هنگامی که رخ سیاه جلوی پیاده‌اش باشد، بیشتر از حالتی که در کنار پیاده قرار گرفته باشد می‌تواند مشکل‌ساز شود. از سوی دیگر سفید باید تلاش کند تا یکی از پیاده‌هایش را در خانهٔ مبدأ نگه دارد، که در این صورت پیروزی آسان می‌شود.

اینک وضعیت دشوارتری را بررسی می‌کنیم که در آن یکی از پیاده‌های سفید، پیادهٔ رخ است.
در این حالت، شانس‌های دفاعی سیاه بیشتر می‌شود، زیرا شاه سفید در مقابل کیشهای افقی، حفاظ کافی ندارد. یک مثال کلاسیک از این وضعیت در نمودار ۲۰۰ مشاهده می‌شود.

(۲۰۰)
حرکت سیاه



تاراش ـ چیگورین ۱۸۹۳

این پوزیسیون در سال ۱۸۹۳ در رویارویی تاراش ـ چیگورین خلق شد. سیاه در اینجا می‌توانست رخ را جلو یا کنار پیادهٔ خودی قرار دهد. اما در مقایسه با نمودار ۱۹۹، رخ سیاه در عرض، بهتر می‌تواند از پیاده حمایت کند زیرا آماده است که به شاه سفید از کنار کیش دهد. سیاه در این صورت می‌تواند مساوی کند، در حالی که با وجود رخ در جلوی پیاده شکست می‌خورد.
در جریان بازی، چیگورین طرح غلطی را انتخاب کرد و پس از

1. .. ♖ a2? 2.♔g4 ♖a1 3.♖a6+ ♔f7 4.♔g5 a2 5.g4

(پیاده‌های سفید اکنون زیاد پیشروی کرده‌اند)

5. ..♔e7 6.♖a7+ ♔e8 7.h5 ♔f8 8.h6 ♖b1 (8. ..♔g8 9.♔g6) 9.♖×a2

شکست خورد. بازنده بعدها دفاع صحیح را طی تحلیلی آموزنده نشان داد:

1. ...a2!

این حرکت، رخ سفید را در ستون a میخکوب می‌کند، در حالی که پس از ♖c3 .. .1 این حالت وجود نداشت.

2.h5+ ♔f6

ممکنهٔ دیگر

2. ...♔h6 3.♔h4 ♖h2+ 4.♔g4 ♖b2 5.♖a6+ ♔g7 6.♔g5 ♖b5+ 7.♔h4 ♖b2 8.g4 ♔f7!

است که به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

3.♔h4

تنها تلاش. در صورت

3.g4 ♖c5! 4.♖×a2 ♔g5!

سیاه یک مساوی تئوریک ایجاد می‌کند.

3. ...♖h2+

سیاه می‌توانست یک حرکت انتظاری هم با رخ انجام دهد، چون در هر حال قادر به جلوگیری از پیشروی پیادهٔ g سفید نیست.

4.♔g4 ♖b2

5.♖a6+ ♔f7

یا اینکه

5. ...♔g7 6.♔g5 ♖b5+ 7.♔h4 ♖b2 8.g4 ♔f7!

مساوی می‌شود.

6.♔g5 ♖b5+

یک حرکت کلیدی، زیرا سیاه نباید اجازه دهد شاهش به عرض آخر رانده شود،
مثلاً

6. ...♖c2? 7.♖a7+ ♔g8 8.g4

و در ادامه 9.h6 و 10.♔h5 می‌برد. اکنون شاه سفید باید عقب نشینی کند چون 7.♔h6? اجازهٔ 7. ... ♖b6+! را می‌دهد.

7.♔h4 ♖b2

8.g4 ♖c2

در صورت ?8. ... ♔g7 سفید پس از +9.h6 و 10.♔h5 به برد می‌رسد. در این دفاع، با وجود رخ سفید در a6، استقرار شاه در f7 برای سیاه اهمیت حیاتی دارد، تا از

9.♔g5 ♖c5+ 10.♔h6?

با !+10. ... ♖c6 جلوگیری کند.

سفید دیگر نمی‌تواند هیچ گونه پیشرفتی داشته باشد.

9.h6

یا اینکه

9.♖a7+ ♔f6 10.g5+ ♔f5 11.h6
(11.♖a5+ ♔f4)
11. ... ♖h2+ 12.♔g3 ♖h1 13.♖×a2 ♔×g5

مساوی می‌شود. یا اینکه

9.g5 ♖c4+ 10.♔g3 ♖c3+ 11.♔f4 ♖c4+ 12.♔e3 ♖h4 13.h6 (13.g6+ ♔g7 14.♖a7+ ♔g8) 13. ... ♖g4

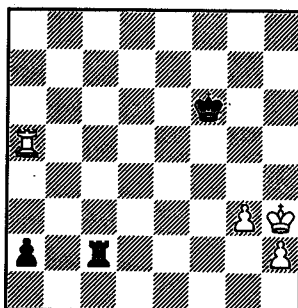
مساوی است.

9. ... ♖c6!

و بازی مساوی می‌شود.

با توجه به این که سلاح دفاعی سیاه در اینجا کیش در عرض بود می‌توانیم از خود سؤال کنیم آیا سفید با پیشروی پیادهٔ g اش وضعیت بهتری پیدا می‌کرد یا خیر؟ در آن صورت این عمل یک نوع حفاظ برای شاه هنگام پیشروی هر دو پیاده بود. این روند اغلب راه صحیح برد محسوب می‌شود و فقط زمانی که پیاده‌ها زیاد عقب مانده باشند کار آنیست. نمودار ۲۰۱ یک مثال عالی از این دست پوزیسیون محسوب می‌شود.

(۲۰۱)



سخت می‌توان باور کرد که نتیجهٔ این پوزیسیون بستگی به نوبت حرکت یکی از طرفین داشته باشد! واضح است که در مقابل طرح

♔g4، g5، ♖a6+، ♔h4، h3، ♔g3، g4

از دست سیاه کاری ساخته نیست. در واقع با داشتن نوبت حرکت، سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.g4 ♔e6

تنها شانس سیاه، بردن شاهش به جناح وزیر است. در صورت

1. ... ♖b2 2.♔g3 ♖c2 3.h3 ♖b2 4.♔h4 ♖h2

(تهدید سفید +5.♖a6 و 6.♔h5 است)

5.♖a6+ ♔e5

(یا اینکه 5. ... ♔f7 6.g5 و 7.♔g4 می‌برد)

6.♔g5 ♖×h3

(یا اینکه

6. ... ♔d4 7.h4 ♔c3 8.h5 ♔b2 9.♔h6

و در ادامه، پیشروی پیادهٔ g به برد می‌رسد)

7.♖×a2 ♖h1 8.♖e2+ و 9.♔f6

می‌برد.

2.♔g3 ♔d6

3.h3

با کمال شگفتی، سفید نمی‌تواند 3.h4 بازی کند چون سیاه تا زمانی که شاه سفید پیاده‌ها را رها نکند،

از عرض کیش می‌دهد و آنگاه با !♖c4 ... مساوی می‌کند. یا اینکه 3.g5 ♖c5 مساوی می‌شود.

3. ... ♔c6

4.♔h4

سفید نباید مجدداً شاهش را بی‌حفاظ کند، زیرا پس از

4.g5 ♔b6 5.♖a8 ♔b5

تهدید سیاه کیشهای افقی است و شاه سفید نمی‌تواند به دلیل ♖c4+ ... و ♖a4 ... به عرض چهارم برود. پیادهٔ g را تا زمانی که وضعیت شاه سفید اطمینان بخش شود نمی‌توان پیش راند.

4. ... ♔b6

5.♖a8 ♔b5

تهدید 6.g5 و سپس 7.♔h5 بود.

6.♔h5 ♔b4

7.g5

سفید باز باید مراقب باشد، زیرا تهدید سیاه 7. ... ♖c5+ و 8. ... ♖a5 بود.

7. ... ♔b3

8.h4!

دقیق تا به پایان! پس از 8.g6

8. ... ♖c8! 9.♖a7 ♖h8+ 10.♔g4 ♖h6!

فقط به تساوی منتهی می‌شد.

8. ... ♖c1

یا اینکه

8. ... ♖c8 9.♖×a2 ♔×a2 10.g6 ♔b3 11.g7 ♔c4 12.♔g6 ♔d5 13.h5 ♔e6 14.h6

سفید می‌برد. شاه سیاه خیلی دور است.

9.g6 a1=♕

10.♖×a1 ♖×a1

11.g7 ♖g1

12.♔h6 ♔c3

13.h5!

سفید با این حرکت از آخرین دام 13.♔h7? ♖h1!، مساوی پرهیز می‌کند.

13. ... ♔d4

14.♔h7 ♔e5

15.g8=♕

شاه سیاه فقط یک تمپ عقب است.

اکنون درمی‌یابیم که اگر در نمودار ۲۰۱ نوبت حرکت با سیاه بود، می‌توانست بلافاصله با بازی متقابل در جناح وزیر دست به کار شود. توجه داشته باشید که اگر نحوهٔ استقرار رخ سفید اندکی بدتر بود مثلاً به جای a5، در a4 قرار داشت سیاه به آسانی مساوی می‌کرد او می‌توانست با

1. ... ♔f5 2.♖a5+ ♔e4 3.g4 ♔f4 4.♖a4+ (4.g5 a1=♕) 4. ... ♔g5

مساوی کند. بر می‌گردیم به نمودار ۲۰۱ با دادن نوبت حرکت به سیاه:

1. ... ♔e6!

2.g4 ♔d6

3.♔g3

3.g5 زود هنگام است، به‌دلیل !3.♔e6 باتهدید 4... ♖c5.

3. ... ♔c6

4.h3

همان گونه که پیشتر دیدیم، سفید نمی‌تواند حرکت پیاده‌هایش را سریعتر کند چون پس از

4.g5 ♔b6 5.♖a8 ♔b5

در مقابل کیش‌های عرضی دفاعی ندارد.

4. ... ♔b6

5.♖a8 ♔b5

6.♔h4

همانند طرح قبلی، سفید از پیادهٔ g به عنوان یک سپر برای پیشروی شاهش بهره می‌گیرد.

6. ...♔b4

7.g5 ♔b3

8.g6

یا 8.♔h5 ♖c1 تبدیل به همین شاخه می‌شود.

8. ...♖c1

این ادامه از

8. ...♖c4+ 9.♔h5 ♖a4 10.♖×a4 ♔×a4 11.g7 a1=♕ 12.g8=♕

که آن‌هم مساوی می‌شود، ساده‌تر است.

9.♔h5

اما 9.g7 به دلیل 9. ...♖g1 خوب نیست.

9. ...a1=♕

10.♖×a1 ♖×a1

11.g7

واضح است که با 11.h4 ♔c4 تفاوت محسوسی به وجود نمی‌آید.

11. ...♖g1

12.♔h6 ♔c4

13.♔h7 ♔d5

14.g8=♕+ ♖×g8

15.♔×g8 ♔e5

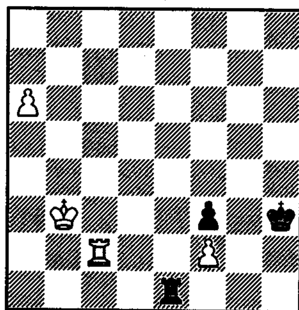
و با سقوط قطعی آخرین پیاده پوزیسیون کاملاً مساوی است.

گر چه آخر بازی‌های جالبتر دیگری نیز در مورد رخ و پیاده وجود دارد. ولی به نظر می‌رسد که این مقدار پایه تئوریک برای هدایت این آخر بازی کافی باشد. در خاتمه به بررسی چند مثال عملی می‌پردازیم تا ببینیم چگونه می‌توان از این دانش پایه در مورد آنها بهره جست.

مثال‌های عملی

با یک پوزیسیون جالب، برگرفته از بازی آلاتورتسف ـ چخوور، ۱۹۳۷ آغاز می‌کنیم.

(۲۰۲)



آلاتورتسف ـ چخوور ۱۹۳۷

در نگاه نخست، پوزیسیون سیاه نومید کننده به نظر می‌رسد. پیادهٔ a سفید خیلی نیرومند است و دیر یا زود سیاه باید رخ‌اش را در ازای آن، فدا کند. حملهٔ متقابل به پیادهٔ f سفید با وجود رخ محافظ هم دشوار است. در این حالت از سیاه چه کاری ساخته است؟

اما آخر بازی‌های رخ به ترفند پذیری مشهورند و امکانات غیر منتظره‌ای در خود نهفته دارند که به ندرت با یک تجزیه و تحلیل سطحی آشکار می‌شود. با بررسی دقیقتر، در می‌یابیم که سیاه شانس گرفتن پیادهٔ f را هنگامی که مجبور به قربانی کردن رخ با پیادهٔ a شود دارد. دوماً، اگر سفید تلاش کند تا با استفاده از شاه بی‌کمک رخ، به برد برسد سیاه می‌تواند به نحو مؤثری از رخ برای کیش‌های عرضی استفاده کند.

سوماً، اگر سفید در مقابل کیش‌ها با قرار دادن رخ‌اش در c2 دست به دفاع بزند، سیاه در بعضی حالت‌ها می‌تواند ... ♖e2 بازی کند.

با تجزیه و تحلیل عمیقتر پی خواهیم برد که شانس‌های متقابل سیاه تقریباً برای نجات بازی بالاست. فقط با بازی بی‌نهایت دقیق است که سفید

موفق به پیروزی می‌شود، بدین گونه:

1.a7 ♖e8

2.♖a2 ♖a8

این حرکت‌ها و چند حرکت بعدی به توضیح چندانی نیازمند نیستند.

3.♔c4 ♔g2

4.♔c5!

اکنون باید تعیین شود که شاه سفید بدون ترس از ... ♖×a7 تا کجا می‌تواند از پیادهٔ f فاصله بگیرد. حرکت متن، درست پس از

4. ... ♖×a7 5.♖×a7 ♔×f2 6.♔d4

کارگر می‌افتد ولی ?4.♔b5 به سیاه اجازه می‌دهد تا با

4. ... ♖×a7! 5.♖×a7 ♔×f2 6.♔c4 ♔e2!

به تساوی برسد. به عبارت دیگر شاه سفید نمی‌تواند از ستون c یا عرض پنجم آنسوتر برود، که در آن صورت سیاه می‌تواند ... ♖×a7 بازی کند.

4. ... ♖c8+

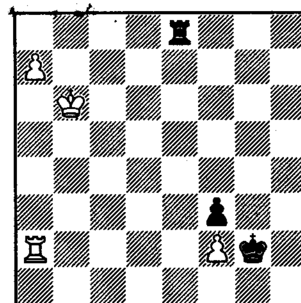
یا اینکه

4. ... ♔f1 5.♔b6 ♖e8

به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود. با وجود تهدید ♔b6-b7 سیاه باید رخاش را دور کند.

5.♔b6 ♖e8

(۲۰۳)



آلاتورتسف ـ چخوور ۱۹۳۷

باز هم سفید با مسائلی دست به گریبان است، زیرا

6.a8=♕ ♖×a8 7.♖×a8 ♔×f2

مساوی می‌شود و 6.♔b7 اجازهٔ

6. ... ♖e7+ 7.♔b6 ♖e8

را می‌دهد. اما سفید طرح ظریفی در آستین دارد. اگر رخاش در c2 باشد، می‌تواند با ♔b7-b8 از کیش فرار کند، در این حال ... ♖×a7 خوب نیست زیرا رخ سفید از پیادهٔ f دفاع می‌کند و ... ♖e8+ در مقابل ♖c8 بی‌فرجام می‌ماند. با این وجود اگر حالا سفید 6.♖c2 بازی کند، سیاه می‌تواند با

6. ... ♖e6+ 7.♔b7

7. ... ♖e2! (یا 7.♔c7 ♖e8!)

دفاع کند نکته در این است که پس از

8.♖×e2 fe 9.a8=♕

دیگر کیش نیست و ♖×c2 8.a8=♕ و در ادامه گرفتن f2 آشکارا مساوی است.

اما سفید پیش از پیروزی به ایدهٔ دیگری نیاز پیدا می‌کند ...

6.♔c6!

این حرکت زیبا سیاه را در وضعیت اکراهی قرار می‌دهد! اکنون 6. ... ♖c8+ 7.♔b7 یا 6. ... ♖e6+ 7.♔d7 به برد می‌رسند. همچنین شاه سیاه نمی‌تواند از پیادهٔ f به دلیل 7.a8=♕ جدا شود. سرانجام، اگر رخ ستون e را ترک کند (مثلاً 6. ... ♖h8)، بازی با

7.♔b7 ♖h7+ 8.♔b6 ♖h8

(یا اینکه

8. ... ♖h6+ 9.♔c5! ♖h8 10.a8=♕

می‌برد)

9.♖c2 ♖e8 10.♔c7!

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

6. ... ♔f1(g1)

7.♔b7 ♖e7+

8.♔b6 ♖e8

بار دیگر 8... ♖e6+ در مقابل

9.♔c5! ♖e8 10.a8=♕

شکست می‌خورد زیرا شاه سفید آن قدر نزدیک است که بتواند پیاده را متوقف کند.

9.♖c2!

سفید با تهدید

10.♔b7 ♖e2 11.♖c1+ (نکتهٔ بازی)

یا در اینجا

10. ... ♖e7+ 11.♔b8 ♖e8+ 12.♖c8

از پوزیسیون بد شاه سیاه بهره‌برداری می‌کند و به پیروزی می‌رسد. بنابراین شاه سیاه باید به g2 باز گردد.

9. ... ♔g2

10.♔c7!

بار دیگر سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. سفید در برابر حرکت‌های شاه سیاه، یا اگر رخ ستون e را ترک کند، با 11.♔b7 به پیروزی می‌رسد. مثلاً

10. ... ♔h2 11.♔b7 ♖e2 12.♖c6

به آسانی می‌برد، زیرا شاه سیاه در وضعی نخواهد بود که پیادهٔ f را درصورت

12. ... ♖e8 13.a8=♕ ♖×a8 14.♔×a8

پس بگیرد.

10. ... ♖e7+

11.♔b8 ♖e8+

اکنون سفید پس از

11. ... ♖e2 12.♖×e2 fe 13.a8=♕+

با کیش وزیر می‌کند

و درصورت 13. ... ♔×f2 14.♕a2+، همان گونه که پیشتر دیدیم به پیروزی می‌رسد.

12.♖c8 ♖×c8+

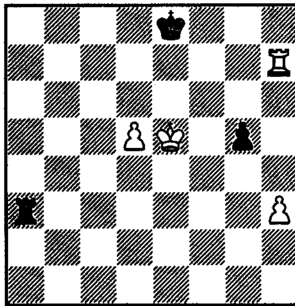
13.♔×c8 ♔×f2

14.a8=♕

و سیاه چند حرکت بعد تسلیم شد. یک آخر بازی بسیار آموزنده که خوب به انجام رسید.

مثال بعدی ما نیز از همان مقدار قوا برخوردار است. توجه داشته باشید که بدون پیادهٔ g سیاه و h سفید پوزیسیون معروف فیلیدور (نمودار ۱۳۰) راکه مساوی است پیش رو داشتیم.

(۲۰۴)



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷

به عبارتی، سفید برتری‌های مهم گوناگونی دارد. اولاً، یک پیادهٔ روندهٔ سالم جلو است. دوماً، مهره‌هایش آرایش فعالی دارند. سوماً شاه سیاه از عرض آخر بریده شده است. تنها ضعف او پیادهٔ h است و شگفت آنکه همین پیاده به سیاه شانس‌های متقابل فوق‌العاده‌ای می‌دهد.

سفید چه کاری می‌تواند بکند؟ پیشتر پوزیسیون فیلیدور به این نتیجه رسیدیم که نباید پیادهٔ d را پیش راند چون فقط به مدافع کمک می‌شود. همچنین سفید نمی‌تواند پیاده‌های جناح شاهش را تعویض کند چون پوزیسیون کاملاً مساوی خواهد شد، بنابراین او باید سعی کند تا با تهدیدات گوناگون، پوزیسیونش را تقویت کند.

1.♔e6 ♖e3+

2.♔f6

سفید قبل از آنکه شاهش را به d6 ببرد، دام

کوچکی می‌گستراند، اکنون اگر

2. ... ♖f3+ 3.♔×g5 ♖d3

آنگاه

4.♔f6! ♖×d5 5.♔e6

می‌برد. اما سیاه در دام نمی‌افتد.

2. ... ♖d3!

3.♔e6 ♖e3+

4.♔d6 ♖a3!

فعالترین مکان برای رخ. به عنوان مثال

4. ... ♖f3 5.h4! gh

اشتباه بود (یا اینکه

5. ...g4 6.♖g7 g3 7.h5!

می‌برد، مثلاً اگر

7. ... ♖f6+ 8.♔c5 ♖h6 9.d6 ♖×h5+ 10.♔c6

می‌برد؛ یا

7. ...♔f8 8.♖g4 ♖f6+ 9.♔c5 ♖h6 10.♖×g3 ♖×h5 11.♖e3

می‌برد)

6.♖h8+ ♔f7

(یا اینکه

6. ...♖f8 7.♖×h4 ♔d8 8♔c6

می‌برد)

7.♖×h4 ♖a3 8.♖e4!

با یک برد کتابی.

دفاع ممکن دیگر ... ♖d3 .4 است، گرچه دقت زیادی از جانب سیاه می‌طلبد.

بعداً هنگام تجزیه و تحلیل نمودار ۲۰۷ به این پوزیسیون جالب خواهیم پرداخت.

5.♖h5

پس از

5.♖h8+ ♔f7 6.h4 gh 7.♖×h4

سفید یک پوزیسیون برنده پیدا می‌کند، اما سیاه نیازی به تعویض پیاده‌ها ندارد.

با

6. ... ♖h3 7.h5 ♔g7 8.♖c8 ♖×h5 9.♔c6 ♖h1!

پیادهٔ g بازی متقابل وی را تضمین می‌کند. یا حتی او می‌تواند از ادامهٔ

6. ...g4 7.♖h5 ♖a6+ 8.♔c7 g3 9.d6

(یا !9.♖g5 ♖g6)

9. ... ♖a7+ 10.♔b6 ♖a1

سود جوید.

5. ... ♖a6+

... ♖d3 .5 هم امکان‌پذیر است که در این هنگام

6.♖×g5 ♖×h3 7.♖g8+ ♔f7 8.♖d8 ♖a3! 9.♖b8 ♖d3!

مساوی معروف کلینگ و هورویتز (نمودار ۱۶۲) را به ما ارائه می‌کند، یا اینکه

6.♔e6 ♖e3+ 7.♔f6 ♖d3 8.♖h7 ♖g3

و سفید به جایی نمی‌رسد.

6.♔e5 ♖g6

سیاه کار خود را مشکلتر می‌کند. او با

6. ... ♖a3 7.♔e6 ♖e3+ 8.♔d6 ♖d3

می‌توانست بازی را به واریاسیون ارائه شده در تفسیر قبلی تبدیل کند.

7.♔f5

پس از

7.d6 g4 8.♖h8+ ♔d7 9.♖h7+ ♔e8!

(ادامهٔ

9. ...♔d8? 10.♔d5 و 11.♔c6

که به برد می‌رسد خوب نیست)

10.d7+ ♔d8 11.♔f5

سیاه با حرکت تمیز !11.g3 نجات می‌یابد. ممکنهٔ

7.♖h8+ ♔d7 8.♖h7+ ♔e8! 9.♔f5 ♖d6

به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

7. ... ♖d6

8.♖h7 ♔d8!

تنها دفاع. 8. ... ♖×d5+ در مقابل 9.♔e6 به شکست می‌انجامد و سفید در صورت

8. ... ♔f8 9.♔e5

و سپس 10.d6 می‌برد. ما پیشتر واریاسیون برندهٔ

8. ... ♖a6 9.♔×g5 ♖d6 10.♔f5 ♖×d5+ 11.♔e6

را دیده‌ایم.

9.♔e5 ♖a6!

باز هم تنها حرکت. پس از

9. ... ♖g6 10.d6 g4 11.♔d5!

سفید می‌برد.

10.♖h5 ♖a3

11.♔e6 ♖e3+

این حرکت اجباری است، زیرا سفید تهدید 12.♖h8+ و 13.d6+ را دارد و در صورت 11. ... ♖d3 سفید می‌تواند 12.♖×g5 بازی کند.

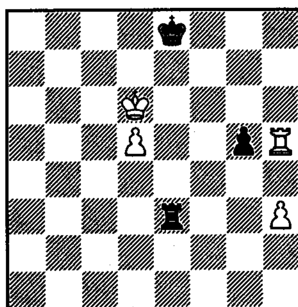
12.♔d6 ♔e8

ولی

12. ... ♔c8 13.♖h8+ ♔b7 14.♔d7

و سپس پیشروی پیاده برای سیاه خوب نیست. سیاه به دلیل حرکت نادرست ششم‌اش، به پوزیسیونی مشابه پوزیسیون پس از حرکت پنجم سفید رسیده است، با این تفاوت که رخ‌اش در e3، جایگاه خوبی ندارد. با این همه باز سیاه از امکانات تدافعی کافی برخوردار است.

(۲۰۵)



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷

13.♖h8+

احتمالاً سفید با 13.h4 می‌توانست مشکلات بیشتری نصیب سیاه کند، در این هنگام، هم

13. ...gh 14.♖h8+ ♔f7 15.♖×h4

و هم

13. ...g4 14.♖g5 g3 15.h5

به برد سفید می‌انجامیدند. اما سیاه می‌تواند با

13. ... ♖h3! 14.♖×g5 ♖×h4 15.♖g8+ ♔f7 16.♖b8 ♖d4!

مساوی کند؛ یا در همین شاخه

14.♖h8+ ♔f7 15.h5 ♔g7 16.♖e8 ♖×h5 17.♔c7 ♖h1!

سیاه موفق به حفظ پوزیسیون خواهد بود، مثلاً:

18.d6 ♖c1+ 19.♔d8 ♖d1 20.d7 ♔f6 21.♔c7 g4

13. ... ♔f7

14.♔d7 ♔g7

سیاه پیادهٔ رخ را می‌گیرد و با پیادهٔ g بازی متقابل کافی پیدا می‌کند.

15.♖c8 ♖×h3

16.d6 ♔g6!

دقیقترین حرکت، اگر چه

16. ... ♖d3 17.♔c7 ♔f6 18.d7 g4

هم امکان پذیر است. اما ادامهٔ

16. ...g4? 17.♖c4 g3 18.♔c7

به برد سفید می‌انجامد.

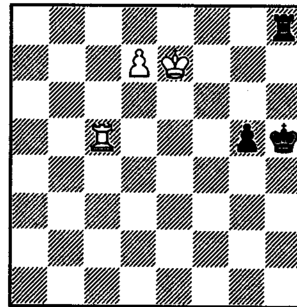
17.♖c5 ♖h8

18.♔e7 ♔h5!

در آخر بازی‌های رخ مقابل پیاده، می‌دانیم اگر شاه دشمن از عرض پنجم بریده شود، همیشه می‌توان با رخ به پیروزی رسید اکنون اگر سیاه ?18. ...g4 می‌کرد این قاعده کاربرد می‌یافت زیرا پس از 19.d7 رخ سیاه با پیاده تعویض می‌شد، سپس سفید به آرامی شاهش را عقب می‌کشید در حالی که از دست سیاه هیچ کاری ساخته نبود.

19.d7

(۲۰۶)
حرکت سیاه



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷

19. ...♔g4!

حرکت طبیعی ?19. ... ♔h4 در مقابل

20.♖c8 ♖h7+ 21.♔e6 ♖×d7 22.♔×d7 g4 23.♔e6 g3 24.♔f5 g2 25.♔f4

شکست می‌خورد. سیاه باید از شاه برای جلوگیری از نزدیک شدن شاه سفید استفاده کند.

20.♔f6

یا اینکه

20.♖c8 ♖h7+ 21.♔e6 ♖×d7 22.♔×d7 ♔f4!

و اکنون سیاه مساوی می‌کند، مثلاً

23.♔e6 g4 24.♖c4+ ♔f3 25.♔f5 g3 26.♖c3+ ♔f2 27.♔f4 g2 28.♖c2+ ♔f1 29.♔f3 g1=♘+!

با یک مساوی کتابی.

20. ...♖f8+

حتی الآن هم سیاه می‌توانست همه چیز را با

20. ...♖h6+? 21.♔e5 ♖h8 22.♖c8!

خراب کند.

21.♔e6 ♖d8

سفید هنوز با 22.♖c8 تهدید برد داشت.

22.♖d5 ♔f4

23.♖f5+ ♔g4

24.♖f7 ♔h3

25.♔f5

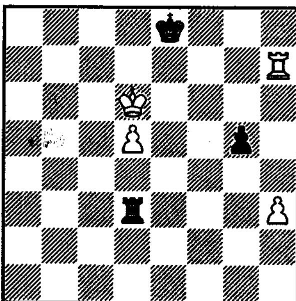
سفید دیگر شانسی برای برد ندارد و پس از

25. ...g4 26.♔f4 g3 27.♔f3 ♔h4!

توافق به تساوی شد.

اکنون به پوزیسیون پس از حرکت چهارم سفید باز می‌گردیم و ممکنهٔ دفاعی سیاه با 4. ...♖d3 را بررسی می‌کنیم.

(۲۰۷)



کرس ـ مایکناس ۱۹۳۷ (واریاسیون)

ایدهٔ آخرین حرکت سیاه ایجاد پوزیسیون کلینگ و هورویتز (نمودار ۱۶۲) است.

پس از

1.h4 gh 2.♖h8+ ♔f7 3.♖×h4 ♔e8!

رخ در مکان صحیحش قرار می‌گیرد. اما سفید ایده‌های دیگری را می‌آزماید.

1.♖e7+ ♔d8

به نظر می‌رسد که سیاه حتی می‌تواند

1. ...♔f8 2.♖e5 ♖×h3 3.♔d7

(3.♖×g5 ♔e8! مساوی می‌شود.) را امتحان کند که در این هنگام نباید

3. ...g4 4.♖f5+ ♔g7 5.♖g5+ و 6.♖×g4

یا

3. ...♖h7+ 4.♔d8 g4 5.d6 g3 6.d7 g2 7.♖g5 ♖g7 8.♔c8!

را که در هر دو حالت سفید به پیروزی می‌رسد بازی کند. امّا در عوض با

3. ...♖g3! 4.d6 ♔f7

سیاه می‌تواند مساوی کند، مثلاً

5.♖f5+ ♔g6 6.♔e6 ♖e3+ 7.♖e5 ♖×e5+ 8.♔×e5 ♔f7

یا

5.♖c5 ♔f6 6.♔c7 ♖d3 7.d7 ♔e7 8.♖e5+ ♔f6 9.♖e3 ♖d1 10.d8=♕ ♖×d8 11.♔×d8 g4

2.♖g7 ♔c8!

اجباری، زیرا

2. ...♔e8 3.♖g8+ ♔f7 4.♖×g5 ♖×h3

و 5.♔d7 به آسانی می‌برد. اکنون لااقل سفید، شاه سیاه را از جناح شاه دور کرده است.

3.♖g8+

سفید می‌توانست با 3.♖h7 سیاه را در وضع اکراهی قرار دهد که در این هنگام هم

3. ...♖d1 4.♖c7+ ♔b8 (4. ...♔d8 5.♖g7) 5.♖c3

و هم

3. ...♖g3 4.♖h8+ ♔b7 5.♔d7 g4 6.hg ♖×g4 7.d6

به برد سفید می‌انجامند. اما سیاه 3. ...♔b8! را در اختیار دارد، مثلاً

4.♔c6 ♖c3+ 5.♔d7? ♖c7+

یا

4.♔e6 ♔c8 5.d6 ♖e3+ 6.♔f5 ♖d3 7.d7+ ♖×d7

حتی اگر سفید پیاده‌های جناح شاه را تعویض کند، شاه سیاه در بخش نزدیکتر به پیاده جای بهتری دارد.

3. ...♔b7

4.♖h8 ♔b6

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. در صورت

4. ...♖d1 (4. ...♖g3 5.♔d7) 5.♖h7+! ♔b6

(در صورت

5. ...♔c8 6.♖c7+ ♔b8 7.♖c3

یا

5. ...♔b8 6.♖h5 ♖d3 7.♔c6

و سفید پیادهٔ وزیرش را پیش می‌راند)

6.♔e6 ♖d3 7.d6 ♔c6 8.♖c7+ ♔b6 9.♖c8 ♖e3+ 10.♔f6 ♖d3 11.♔e7 ♖e3+ 12.♔d8 ♖×h3 13.d7

سفید می‌برد.

5.♖b8+

سیاه دم به دم بر لبهٔ شکست قرار دارد، اما به نظر می‌رسد که قادر به تأمین تساوی باشد. ممکنهٔ دیگر

برد 5.♖h7 است که سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد، اما سیاه با !5... ♔b5 (پس از 5. ♖d1 ... 5. 6.♔e6 به واریاسیون تفسیر قبلی می‌رسیم و 5... ♖g3 6.♔d7 هم به برد سفید می‌انجامد)

6.♔e6 ♔c5 7.♖c7+ ♔b6 8.d6 ♖×h3

به تساوی دست می‌یابد.

با حرکت متن مشکلات عظیمتری گریبانگیر سیاه می‌شود.

5. ... ♔a6

5. ... ♔a7 ضعیفتر است (یا اینکه

5. ... ♔a5 6.♔c5 ♖c3+ 7.♔d4 ♖×h3 8.d6 ♖h1 9.d7! ♖d1+ 10.♔c5

می‌برد)

6.♖b4 ♖×h3 7.♔c7 ♖c3+ 8.♔d7 ♖g3 9.d6 g4 10.♖e4! ♔b7 11.♔e7

می‌برد.

6.♔c6

یا اینکه

6.♖b4 ♔a5 7.♖g4 ♖×h3 8.♔c6 (8.♖×g5 ♔b6)

8. ... ♖c3+ 9.♔d7 ♔b6 10.♖×g5 (یا 10.d6) 10. ... ♖h3!

مساوی می‌شود.

6. ... ♖c3+

7.♔d7 ♖×h3

8.d6 g4

9.♖b4

یا اینکه 9.♖b1 ♖d3! (اما

9. ...g3? 10.♔c6 و 11.d7

می‌برد)

10.♖e1 ♔b6!

(پس از 10. ...g3?

11.♔e7 g2 12.d7 ♖e3+ 13.♖×e3 g1=♕ 14.♖e6+ و 15.d8=♕

باز منجر به شکست می‌شود)

11.♔e7 ♔c6 12.♖c1+ ♔b7 13.d7 ♖e3+ 14.♔d8 g3 15.♖b1+ ♔a7

و وضع سفید بیش از این بهبود نمی‌یابد.

9. ... ♔a5!

این حرکت در نگاه اول، بی‌معنی به نظر می‌رسد ولی در واقع تنها راه مطمئن تأمین تساوی است. 9. ...g3? در مقابل

10.♔c6 ♔a5 11.♖g4

شکست می‌خورد و پس از

9. ... ♖g3 10.♖e4! ♔b7 11.♔e7

سفید می‌برد. اما سیاه اینجا هم با !9. ... ♖h1 به منظور پاسخگویی به 10.♖×g4 با ...10♔b6 می‌تواند مساوی کند.

10.♖×g4

گزینهٔ جالب 10.♖b2 در صورت

g3? 11.♔c6 ♖h2 12.d7!

می‌برد، اما سیاه با

10. ... ♔a6! 11.♔d8 ♖e3! 12.d7 g3

مساوی می‌کند.

10. ... ♔b6

11.♖b4+

تلاش تماتیک برای برد. قبلاً مشاهده کردیم که سفید با

11.♖e4 ♖h7+ 12.♖e7 ♖h8

به چیزی دست نمی‌یابد.

11. ... ♔c5

12.♖e4 ♔d5!

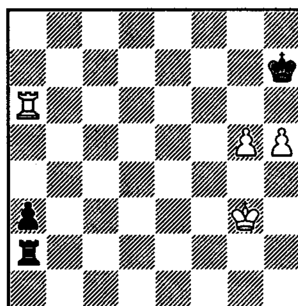
پس از

13.♖e1 ♖h7+ 14.♖e7 ♖h6

تساوی تأمین می‌شود. یک آخر بازی غیر معمول و دل انگیز.

مثال بعدی ما یک بار دیگر شانس‌های تاکتیکی را که در آخر بازی‌های رخ و پیاده وجود دارد بر ملا می‌کند.

(۲۰۸)
حرکت سیاه



برنشتاین ـ کوکیرمان ۱۹۲۹

پوزیسیون سیاه نومید کننده به نظر می‌رسد، زیرا پیاده‌های سفید پیشرفته‌اند و شاه سیاه به محض رانده شدن به عرض آخر در خطر مات‌شدن قرار می‌گیرد. تنها شانس متقابل سیاه در واداشتن شاه سفید به عقب نشینی است که بیانگر چند حرکت نخست اوست:

1. ...♖a1

2.♖a7+ ♔g8

3.g6?

یک حرکت سهل انگارانه. سفید به اشتباه گمان می‌کند که برد آسان است، خطایی عمومی در موقعیتهای این چنین. کوپایف راه آموزنده زیر را برای کسب پیروزی ارائه می‌کند: **3.h6!** تهدید سفید

4.♔g2 ♖a2+ 5.♔f3

و 6.g6 بود. اگر **3...a2 4.♔h2**

4.♔g2 ♖b1! 5.♖×a2 ♖b5

مساوی می‌شود!

4. ...♖b1 5.♖×a2 ♖b5 6.♖g2

اما ادامهٔ

6.♖a8+ ♔h7 7.♖a7+ ♔h8
8.♖g7

به دلیل آن که شاه سیاه در وضع پاتی است و سیاه کیش دائم می‌دهد خوب نیست.

6....♔h7 تهدید سیاه 7....♔g6 و 8....♖b6 مساوی است.

7.g6+ ♔g8 8.♖g3 ♖h5+ 9.♖h3 ♖g5 10.h7+ ♔h8 11.♖g3 ♖h5+ 12.♔g2 ♔g7 13.♖h3 ♖g5+ 14.♔f3 ♖f5+

یا اینکه

14. ...♔h8 15.♖g3 ♖f5+ 16.♔e4 و 17.g7+

15.♔g4 ♖f8 16.♔g5

می‌برد.

3. ...a2

4.♔g2 ♖b1

تهدید سفید، 5.h6 بود.

5.♖×a2 ♖b5

6.♖a8+

تنها راه حفاظت از پیادهٔ h، زیرا 6.h6 در مقابل 6. ... ♖g5+ ناموفق است.

6. ...♔g7

7.♖a7+ ♔g8

8.♖h7 ♖g5+?

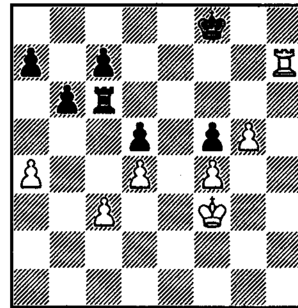
و اکنون نوبت سیاه است که اشتباه کند. او می‌توانست با 8. ... ♖b3! مساوی کند و در صورت 9.♔f2 ♖h3! به نمودار ۱۸۶ که قبلاً در تجزیه و تحلیل آن به نتیجهٔ مساوی رسیده‌ایم دست یابد.

9.♔h3

می‌برد.

اکنون به پوزیسیونی می‌پردازیم که از پیاده‌های بیشتری تشکیل می‌شود و در بازی مشهور کاپابلانکا ـ تارتاکوور، ۱۹۲۴ به وجود آمد.

(۲۰۹)



کاپابلانکا ـ تارتاکوور ۱۹۲۴

وضعیتی بسیار جالب، که در نگاه اول ارزیابی آن دشوار به نظر می‌رسد. سفید دو برتری عمده دارد: شاه سیاه از عرض آخر بریده شده و پیادهٔ g، پیادهٔ روندهٔ متّصل نیرومندی محسوب می‌شود. از سوی دیگر سیاه در صدد از بین بردن چند پیادهٔ ضعیف جناح وزیر سفید است. سؤال اینجاست که برتری‌های چه کسی مهمتر است.

یک قاعدهٔ اساسی در آخر بازی‌های رخ که نسبت به آخر بازی‌های وزیر کلیت کمتری دارد ایجاد یک پیادهٔ رونده با بیشترین سرعت ممکن است. صدها نمونه از این آخر بازی‌ها وجود دارد که طی آن یکی از طرفین به منظور ایجاد یک پیادهٔ روندهٔ نیرومند، قوای زیادی قربانی می‌کند و بازی را نجات می‌دهد یا به برد می‌رساند. نمودار ۲۰۹ یک نمونهٔ عالی از این آخر بازی‌ها به شمار می‌رود.

در حالی که در آخر بازی‌های وزیر یک پیادهٔ رونده را تنها به کمک وزیر می‌توان پیش راند، اما در آخر بازی‌های رخ معمولاً کمک رسانی توسط شاه ضرورت می‌یابد. در واقع، پیادهٔ رونده‌ای که توسط شاه حمایت شود با بودن رخی که از عرض هفتم، شاه دشمن را در عرض آخر محدود می‌کند، سلاح بسیار نیرومندی است که غالباً به تنهایی برای بردن بازی کافی است.

در مثال ما، رخ سفید هم اینک در عرض هفتم قرار دارد اما به حمایت شاه نیازمند است. فقط با تعقیب منطق فوق، می‌توان طرح برد درخشان کاپابلانکا را درک کرد:

1.♔g3!

تنها راه برد، تلفیق حمله و دفاع است. سفید به هیچ وجه نباید اجازه دهد که شاهش به وسیلهٔ رخ سیاه بریده شود. به عنوان مثال ادامهٔ خوش ظاهر

1.♔e2 ♖×c3 2.♖h6

که منجر به گرفتن پیادهٔ f سیاه می‌شود، در مقابل

2. ... ♖c4 3.♖f6+ ♔g7 4.♖×f5

(یا اینکه 4.♔e3 c5)

4. ... ♖×d4 که به سیاه شانس‌های متقابل عالی می‌دهد، ناکام می‌ماند.

1. ... ♖×c3+

2.♔h4 ♖f3

تهدید اصلی سفید، 3.g6 و 4.♔g5 بود که او هنوز می‌توانست به رغم از دست دادن یک پیادهٔ دیگر به بازی ادامه دهد.

در صورت

2. ...c5 3.g6 cd 4.♔g5 d3 5.♖d7 ♖c5 6.♔h6

سفید می‌برد.

یا 2. ... ♖c1 3.♔h5 و سیاه نمی‌تواند رخها را تعویض کند، بنابراین باید

3. ... ♖f1 4.♔g6 ♖×f4 5.♔f6

بازی کند که اصلاحیه‌ای بر ادامهٔ بازی محسوب

نمی‌شود.

حتی ادغام دو طرح با 2. .. ♖c1 3.♔h5 c5 با در نظر گرفتن اینکه سفید نمی‌تواند بلافاصله 4.g6 بازی کند، پس از 4.♖d7 چیزی عاید سیاه نمی‌کند.

3.g6!

توجه داشته باشید که سفید بی‌آنکه با 3.♖×c7 وقت تلف کند، مستقیم به سوی هدف می‌رود.

3. ... ♖×f4+

4.♔g5 ♖e4

اگر سیاه در اینجا 4. ... ♖g4+ می‌کرد می‌توانستیم ایدهٔ مهم دیگر این چنین آخر بازی‌هایی را مشاهده کنیم. سفید نمی‌توانست پیاده را بگیرد (5.♔×f5? ♖×d4) اما می‌توانست از آن برای حفاظت شاهش از پشت استفاده کند و با 5.♔f6! بلافاصله به پیروزی برسد. گزینهٔ 4. ... ♖×d4 در مقابل

5.♔f6 ♔e8 6.♖×c7

شکست می‌خورد چون سفید قبل از آنکه رخ سیاه را به ازای پیادهٔ g بگیرد، پیاده‌های بیشتری را از بین می‌برد.

5.♔f6

اکنون سفید به پوزیسیون ایده آلی که مدّ نظر داشت رسیده است. شاه سیاه در شبکهٔ ماتی است و برای پرهیز از بدتر شدن وضعیت سرانجام باید بیشتر از قوایی که گرفته پس بدهد. یک قطعهٔ کلاسیک از استراتژی آخر بازی!

5. ... ♔g8

6.♖g7+ ♔h8

7.♖×c7 ♖e8

8.♔×f5

فقط الآن این پیاده گرفته می‌شود، پوزیسیون سیاه بازنده است، بقیهٔ بازی امری صرفاً تکنیکی است.

8. ... ♖e4

در صورت

8. ...a6 9.♖b7 b5 10.ab ab 11.♖×b5 ♖d8 12.♔e6

می‌برد، یا سفید می‌تواند در اینجا با

9.♖a7 b5 10.a5

ببرد.

9.♔f6 ♖f4+

10.♔e5 ♖g4

11.g7+! ♔g8

بدیهی است که سیاه نمی‌تواند رخها را تعویض کند.

12.♖×a7 ♖g1

پیادهٔ d را نمی‌توان حفظ کرد، چون 12. ... ♖g5+ 13.♔f6 با تهدید 14.♖a8+ و 15.♖h8 مات، بلافاصله می‌بازد، اکنون سفید در ازای دو پیادهٔ قربانی، چهار پیاده می‌گیرد!

13.♔×d5 ♖c1

14.♔d6

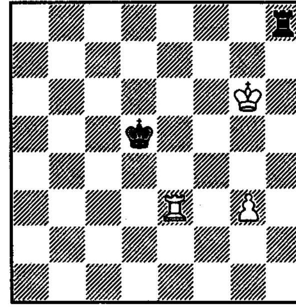
البته بازی برنده است و تارتاکوور پس از

14. ... ♖c2 15.d5 ♖c1 16.♖c7 ♖a1 17.♔c6 ♖×a4 18.d6

تسلیم شد.

سرانجام به مثال نمودار ۲۱۰ می‌رسیم که در بازی مشهور تایمانوف ـ لارسن، در مسابقات بین قاره‌ای پالمادومالورکا، ۱۹۷۰ ایجاد شد. این مثال یکبار دیگر مؤید این حقیقت است که حتی استاد بزرگ‌های پیشرو نیز همیشه در آخر بازی‌های پایه تبحر کافی ندارند.

(۲۱۰)
حرکت سیاه


تایمانوف ـ لارسن ۱۹۷۰

اگر به عقب برگردیم و نمودارهای ۱۶۷ و ۱۷۰ را به خاطر بیاوریم، می‌بینیم که سیاه نباید برای مساوی در این پوزیسیون دچار مشکل شود. سفید در صورتی شانس برد دارد که شاه سیاه حداقل سه ستون از پیاده دور باشد.

طرح معمول برای سیاه در چنین پوزیسیون‌هایی عقب راندن شاه سفید با کیش است. اگر شاه پیشروی کند، رخ برای جلوگیری از پیشروی پیاده روبه‌روی آن، قرار می‌گیرد. در این جا چون پیاده فقط تا عرض سوم پیش آمده، پس از

1. ... ♖g8+ 2.♔f5 ♖f8+ 3.♔g6 ♖g8+ 4.♔f7 ♖g4

یا در همین جا

2.♔f6 ♔d4! 3.♖a3 ♔e4 4.♖b3 ♖g4!

مساوی حتمی است.

این ادامهٔ منطقی بازی بود، اما نحوهٔ استقرار سیاه در اینجا چنان خوب است که حتی می‌تواند بدون ریسکِ باخت اجازه دهد پیاده به عرض چهارم برسد. اما ببینیم بازی چگونه ادامه پیدا کرد:

1. ...♔d4

این حرکت، اشتباه نیست، اما همان گونه که قبلاً دیدیم دقیقترین حرکت +1. ... ♖g8 بود. حرکت متن به سفید امکان می‌دهد پیاده‌اش را یک خانه جلو ببرد.

2.♖a3 ♔e4

در اینجا +2. ... ♖g8 بی‌معنی بود به دلیل آنکه پس از

3.♔f7 ♖g5 4.♔f6 ♖g8

سفید می‌تواند !5.g4 بازی کند.

(5.♖×g4? 6.♖a4+)

یا اینکه

2. ...♔e5 3.♖a5+ ♔e6 (e4) 4.♔g7

می‌برد، زیرا پیادهٔ سفید به g5 می‌رسد.

3.g4

ممکنهٔ 3.♔g7 پس از

3. ...♖h3 4.♔f6 ♖h6+ 5.♔f5 ♖h8

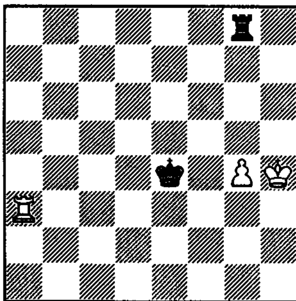
6.♖a5 اتلاف وقت محسوب می‌شود، به دلیل آنکه با حرکت قاطعانه 6. ...♔f3 پاسخ داده می‌شود.

3. ...♖g8+

این حرکت اجباری است چون اگر پیاده به عرض پنجم برسد، سیاه می‌بازد.

4.♔h5 ♖h8+
5.♔g5 ♖g8+
6.♔h4

(۲۱۱)
حرکت سیاه


تایمانوف ـ لارسن ۱۹۷۰

6. ...♔e5??

بدیهی است که سفید باید شاهش را به منظور

جلوگیری از کیش عقب می‌کشید و ادامهٔ منطقی سیاه عقب راندن شاه سفید تا حد ممکن، قبل از استفاده از رخ برای جلوگیری از پیشروی پیاده بود. پس از

6. ... ♖h8+ 7.♔g3 ♖g8

سفید با !8.♖a5 به پیروزی می‌رسد، بنابراین سیاه باید با !7. ... ♔e5 و تهدید 8. ... ♔f6 مساوی کند. با ادامه تجزیه و تحلیلمان، بازی ممکن است با (8.g5 ♔f5!) **8.♖a6** ادامه یابد که شاه سیاه بریده می‌شود، اما سفید به جایی نمی‌رسد، چون شاهش نمی‌تواند پیشروی کند. سیاه به سادگی با **8. ... ♖h1** انتظار می‌کشد (ادامهٔ 8. ... ♖g8? 9.♔h4 به برد سفید می‌انجامد) با یک تساوی آسان.

ممکنهٔ دیگر **8.♖f3** است که ساده‌ترین جواب سیاه **8...♖g8** می‌باشد، ادامهٔ

8. ...♔e6 9.g5 ♔e7 10.♔g4 ♖f8!

هم امکان پذیر است.

9.♖f4 ♔e6 10.♔h4 ♔e5! 11.♖f5+ ♔e6 12.♔h5 ♖h8+

یا در اینجا 9.♖f5+ ♔e6، با پوزیسیون‌های شناخته شدهٔ مساوی.

به غیر از این دفاع تماتیک، سیاه می‌توانست

6. ...♔f4! 7.♖a4+ ♔f3!

هم بازی کند که لااقل مؤید طرح ابتکاری لارسن بود. سفید با ??8.g5 که امکان مات یک حرکتی را می‌داد به جایی نمی‌رسید، در حالی که پس از

8.♔h5 ♖h8+ 9.♔g6 ♖g8+ 10.♔f5 ♖f8+ 11.♔e6 ♖g8!

مساوی اجباری است.

7.♖a6!

شاید لارسن در ارزیابی قدرت این حرکت که شاهش را بریده و به شاه سفید اجازهٔ پیشروی می‌دهد اشتباه کرد. اکنون بازی بازنده است.

7. ...♔f4

یا اینکه

7. ...♖h8+ 8.♔g5 ♖g8+ 9.♔h5 ♖h8+ 10.♖h6 و 11.g5 می‌برد.

8.♖f6+ ♔e5

9.g5 1-0

پس از 9. ...♖h8+ 10.♔g4 و سپس 11.♖f2 و پیشروی پیاده و شاه سفید، سیاه شکست می‌خورد. شکستی که باید برای همهٔ ما هشدار دهنده باشد.

با این مثال بحث مان راجع به آخر بازی رخ و پیاده را به پایان می‌بریم. با وجود اختصاص حجم زیاد به این بخش از آخر بازی ناگزیر به حذف مطالب مفید و جالبی شده‌ایم. خوانندهٔ علاقه‌مند با مراجعه به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی می‌تواند وقت بیشتری مصروف کند.

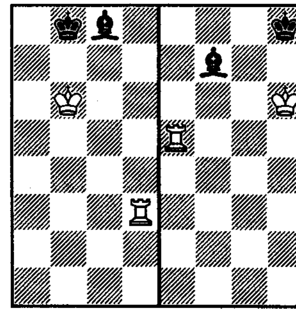
رخ در مقابل سوارهای سبک

آخر بازی رخ مقابل فیل یا اسب معمولاً مساوی است، اما در این بین، پوزیسیون‌هایی وجود دارند که استقرار نامطلوب سوارها در آن به دارندهٔ سوار سنگین امکان پیروزی می‌دهد. این امر عمدتاً زمانی روی می‌دهد که شاه مدافع در حاشیهٔ صفحه قرار گرفته باشد.

رخ در مقابل فیل

همان گونه که گفته شد، فقط در صورتی که شاه دشمن به حاشیهٔ صفحه رانده شده باشد دارندهٔ رخ می‌تواند امید به برد داشته باشد. نمودار ۲۱۲ دو مثال پایه را به ما عرضه می‌کند:

(۲۱۲)

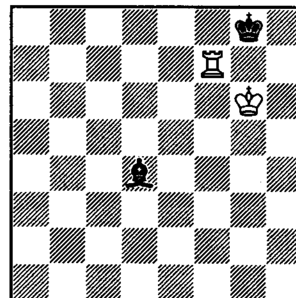


در پوزیسیون سمت راست، حتی اگر سوارهای سفید از حداکثر کارآیی برخوردار باشند امکان پیروزی وجود ندارد. نکته در آن است که 1. ... ♗g8 2. ♖e8 پات می‌کند و در صورت
2. ♖b5 ♗e6 3. ♖b8+ ♗g8
هم سفید به جایی نمی‌رسد.

اما در پوزیسیون سمت چپ، سفید به سرعت به پیروزی می‌رسد. پس از
1. ... ♗f5 2. ♖d8+ ♗c8 3. ♖e8
سیاه در حرکت بعد مات است. موضوع روشن است: هدف دارندهٔ فیل باید استقرار شاهش در کنجی باشد که توسط فیل کنترل نشود، البته با این فرض که او مجبور به رفتن به حاشیهٔ صفحه شده باشد.

در صورتی که فیل آزاد باشد، خلق پوزیسیون‌هایی نظیر نمودار ۲۱۲ همیشه آسان نیست. نمودار ۲۱۳ یک نمای تیپیک است که سفید باید همواره در پی ایجاد آن باشد.

(۲۱۳)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

در این نوع پوزیسیون‌ها، محل استقرار فیل در پیروزی سفید بی‌تأثیر است، اما او نباید به شاه سیاه اجازهٔ عبور از ستون f و عزیمت به کنج (امن) را بدهد.

1. ... ♗g1

تنها حرکت برای جلوگیری از حملهٔ دوگانهٔ رخ سفید، یعنی تهدید مات و گرفتن فیل، مثلاً
1. ... ♗b2 2. ♖b7 ♗e5 3. ♖e7
می‌برد.

2. ♖f1

بیرون کشیدن فیل. امّا 2. ♖d7 یا 2. ♖c7 که به شاه سیاه با !2. ... ♔f8 امکان فرار می‌دهد خوب نیست.

2. ... ♗h2

3. ♖f2 ♗g3

یا اینکه
3. ... ♗g1 4. ♖g2
با وضعی مشابه.

4. ♖g2!

با این حرکت، فیل گرفته می‌شود. اکنون درصورت 4. ... ♗f4 (یا 4. ... ♗h4)، سفید با 5. ♔f5+ (5. ♔h5+) به پیروزی می‌رسد. یااینکه
4. ... ♗c7 (یا 4. ... ♗b8)
5. ♖c2
می‌برد. یا 4. ... ♗e5 5. ♖e2 به برد ختم می‌شود.

4. ... ♗d6

5. ♖d2 ♗e7

یا اینکه
5. ... ♗c7 6. ♖d7 ♗b6 (یا 6. ... ♗a5)
7. ♖b7 (7. ♖a7)
می‌برد.

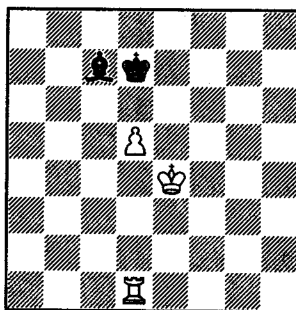
6. ♖a2

می‌برد.

پوزیسیون‌های دیگری وجود دارد که در آنها رخ حتی هنگامی که شاه دشمن در شبکهٔ ماتی قرار ندارد موجب برد می‌شود. اما در اینجا مجال پرداختن به این وضعیت‌های غیر معمول نیست. همچنین وقتمان را صرف بررسی آن پوزیسیون‌های رخ مقابل فیل و پیاده، که در آنها رخ به جای تساوی موجب برد بازی می‌شود هم نکرده‌ایم.

ولی پوزیسیون‌هایی که در آنها رخ و پیاده مقابل یک فیل تنها قرار دارند محتاج توجه بیشتر است. البته این پوزیسیون‌ها معمولاً به برد سفید می‌انجامد اما در شماری از استثنائات، وجود فیل منجر به تساوی می‌شود. نخست یک حالت کلی را بررسی می‌کنیم:

(۲۱۴)



آ. فیلیدور ۱۷۷۷

روش طبیعی برد سفید، جلو بردن شاه تا حد ممکن، قبل از حرکت دادن پیاده است، اما سفید در اینجا پیاده‌اش را خیلی زود جلو رانده است. یعنی آنکه او برای رسیدن به برد ناگزیر است بر مشکلات تکنیکی عظیمی فائق آید.

1. ♖a1

در اینجا حرکت‌های تکی به اندازهٔ طرح کلّی برد اهمیت ندارند. سفید فقط در صورتی که شاهش موفق به اشغال c5 یا e5 شود به پیروزی می‌رسد. بنابراین باید بتواند شاه سیاه را به عرض آخر عقب براند. به همین منظور ناگزیر است با تعقیب فیل، آن را از خانه‌های مهم دور کند که این کار به هیچ وجه ساده نیست.

1. ... ♗g3

سیاه از انتخاب‌های چندانی برخوردار نیست. در مقابل 1. ... ♗h2?

2. ♖a7+ ♔d6 3. ♖g7

و در مقابل 1. ... ♗d6?

2. ♖a7+ ♗c7 3. ♔f5

و سپس 4. ♖×c7+ و 5. ♔e6 بازنده است. در صورت

1. ... ♗b6 2. ♖f1 ♗c7 3. ♖f7+ ♔d6 4. ♖f6+ ♔d7 5. ♔d4 ♗h2! 6. ♖g6 ♗f4 7. ♖g4

یا در همین ادامه

2. ... ♗a5 3. ♖f7+ ♔d6 4. ♖f6+ ♔d7 5. ♔d4 ♗d2 6. ♖f2

به همان پوزیسیون‌هایی که بعداً در واریاسیون اصلی پدید می‌آیند، می‌رسیم. همین‌طور 1. ... ♗b8 2. ♖g1 به همان شاخهٔ اصلی با 2. ... ♗c7 تبدیل می‌شود.

2. ♖g1

این پوزیسیون تاریخچهٔ جالبی دارد. فیلیدور در ابتدا آن را مساوی قلمداد کرد، سپس گورتسکی - کورنیتز با 2. ♖a7+ برد را به اثبات رساند. سرانجام برگر با حرکت متن سریعترین روش برد را نشان داد.

2. ... ♗c7

تنها حرکت. اگر 2. ... ♗h4 3. ♔e5 یا

2. ... ♗f2 3. ♖g7+ ♔d6 4. ♖g6+ ♔d7 5. ♔e5

سفید می‌برد. به همین گونه است

2. ... ♗h2 3. ♖g7+ ♔d6 4. ♖g2

و البته 2. ... ♗d6 در مقابل 3. ♖g7+ ناکام

می‌ماند. پس از 2. ... ♗b8 راه جالبی برای برد وجود دارد. سفید

3.♖g7+ ♔d6 4.♖g6+

بازی می‌کند (اما در صورت 4.♔d4 ♗a7+! 5.♖×a7 پات است)

4. ... ♔d7 5.♔f5!

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد. تهدید

6.♖g7+ ♔d6 7.♖b7 ♗c7 8.♖×c7

است و پس از

5. ... ♗h2 6.♖g7+ ♔d6 7.♔e4!

یک وضع اکراهی دیگر ایجاد می‌شود.

3.♖g7+ ♔d6

4.♖g6+ ♔d7

5.♔d4

بهترین خانه برای شاه که از آنجا هم به c5 و هم به e5 چشم دوخته است. در صورت 5.♔f5، سیاه 5. ... ♗a5 بازی می‌کرد.

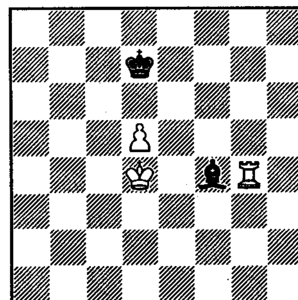
5. ... ♗f4

بار دیگر بهترین حرکت. تهدید 6.♔c5 بود که با 5. ... ♗a5، 5. ... ♗h2 یا 5. ... ♗d8 پاسخ داده می‌شد. در صورت

5. ... ♗b8 6.♖g7+ ♔d6 7.♔c4 ♗c7 8.♖g6+ ♔d7 9.♔c5

می‌برد.

6.♖g4!



(۲۱۵)
حرکت سیاه

راندن فیل از قطر h2 - b8، 6. ... ♗h2 (یا 6. ... ♗c7) اجازهٔ 7.♔c5 را می‌دهد و در صورت 6. ... ♗b8، سفید 7.♖g7+ بازی می‌کند.

6. ... ♗d2

یا اینکه

6. ... ♗c1 (6. ... ♗h6? 7.♔e5)
7.♖g7+ ♔d6 8.♖g2!

همان گونه که ادامه‌های زیر نشان می‌دهند، سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد:

الف

8. ... ♗f4 (8. ... ♔d7 9.♔e5) 9.♔e4 ♗c1 10.♖a2! ♗g5
(10. ... ♔d7 11.♔e5)
11.♖a6+ ♔d7 12.♔e5

می‌برد.

ب

8. ... ♗a3 9.♖g6+ ♔d7 10.♖b6 ♗f8

(تهدید 11.♔e5 است و در صورت 10. ... ♔c7 11.♖a6 می‌برد)

11.♖b7+ ♔d6 12.♔e4

(باز هم 12.♖a7 به دلیل 12. ... ♗g7+! خوب نیست)

12. ... ♗e7 13.♖b6+ ♔c7
14.♖a6 (یا 13. ... ♔d7 14.♔e5 می‌برد)

می‌برد.

7.♖g2

در ظاهر به نظر می‌رسد که سفید با

7.♖g7+ ♔d6 8.♖g6+ ♔d7 9.d6

و تهدید 10.♔d5 به پیروزی می‌رسد. اما در واقع، پس از

9. ... ♔c6! 10.♔e5 ♗b4!

برد از دست می‌رود زیرا رخ سفید نه می‌تواند عرض ششم را ترک کند و نه می‌تواند شاهش را از عرض ششم عبور دهد. یک پوزیسیون آموزشی برای مساوی!

7. ... ♗f4

تنها ممکنه در اینجا 7. ... ♗b4 است، زیرا 7. ... ♗a5(e1) 8.♔c5 یا 7. ... ♗h6(c1) 8.♔e5 هر دو منجر به شکست می‌شوند، پس از 7. ... ♗b4 8.♖b2! پوزیسیونی مشابه واریاسیون اصلی خواهیم داشت، مثلاً 8. ... ♗a3

(یا 8. ... ♗a5 یا 8. ... ♗e1 9.♔c5 یا اینکه 8. ... ♗e7 9.♔e5. قبلاً در واریاسیون‌مان بر حرکت ششم سیاه ادامهٔ 8. ... ♗f8 9.♖b7+ را بررسی کرده‌ایم)

9.♖b7+ ♔d6 10.♖b6+ ♔c7 (10. ... ♔d7 11.♔e5 یا) 11.♖a6

که پس از 11. ... ♗b2+ 12.♔c5 یا 11. ... ♗d6 12.♖a7+ ♔b6 13.♖d7 و در ادامه ♔e4-f5-e6 به پیروزی می‌رسد.

8.♖f2

واریاسیون متقارن. اکنون حرکت‌های فیل سیاه درست همانند شاخهٔ 7. ... ♗b4 8.♖b2 است.

8. ... ♗b8

یا 8. ... ♗c1 9.♔e5.

یا 8. ... ♗h6 9.♖f7+ یا اینکه

8. ... ♗c7 9.♖f7+ ♔d6 10.♖f6+ ♔e7

(در صورت 10. ... ♔d7 11.♔c5 می‌برد.)

11.♖g6 ♗d6 12.♖g7+

یا اینکه

8. ... ♗g3 9.♖f7+ ♔d6 10.♖f6+ ♔e7 (10. ... ♔d7 11.♔c5) 11.♖g6 ♗d6 12.♖g7+ ♔f6 13.♖d7

می‌برد.

9.♖f7+ ♔d6

10.♔c4

سفید از امکان 10.♖h7 ♗a7+! جلوگیری می‌کند.

10. ... ♗c7

11.♖f6+ ♔d7

12.♔c5 ♗e5

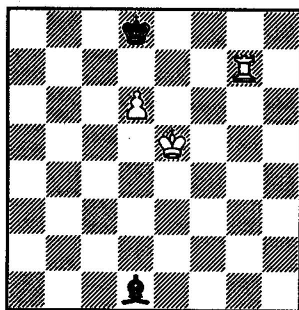
13.♖h6

با یک برد ساده.

همان گونه که مشاهده شد، روش برد، طولانی است و به طرحریزی دقیق نیازمند است.

قبل از پرداختن به پوزیسیون‌های استثنایی، یک مثال جالبتر از یک پوزیسیون برنده را بررسی می‌کنیم.

(۲۱۶)



گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۰

در کمال شگفتی، سفید به رغم پیادهٔ پیش رفته‌اش برای بردن بازی باید بر مشکلات تکنیکی عظیمی فائق آید. اگرچه راه‌های مختلفی برای برد وجود دارد ولی هیچ کدام آسان نیست. شاخه‌ای را انتخاب می‌کنیم که به سیاه کمترین امکان انتخاب را

می‌دهد:

1.♖g1

بی‌شک جالبترین روش برای برد،

1.♖a7 ♗h5 2.♖b7! ♗f3 3.♖h7!

است که سیاه را در وضع اکراهی قرار می‌دهد. خوانندهٔ علاقه‌مند می‌تواند خود دنبالهٔ بازی را تحلیل کند.

1. ... ♗a4!

برای درک تحلیل ادامه، دانستن این نکته مهم است که چرا فیل هرگز نمی‌تواند به e2 برود. پس از

1. ... ♗e2 2.♖g8+ ♔d7 3.♖g7+ ♔d8 4.d7 ♔c7 5.d8=♕+! ♔×d8 6.♔d6 ♔c8 (6. ... ♔e8 7.♖e7+) 7.♖c7+ ♔d8

(یا اینکه 7. ... ♔b8 8.♔c6 و 9.♔b6 با پوزیسیون برندهٔ نمودار ۲۱۳)

8.♖c2 ♗d1 (8. ... ♗d3 یا) 9.♖d2

سیاه فیلش را ظرف چند حرکت ازدست می‌دهد.

اگر

1. ... ♗c2

(1. ... ♗f3 یا 1. ... ♗h5 درمقابل 2.♔e6 بازنده هستند)

2.♖g8+ ♔d7 3.♖g7+ ♔d8 4.♖b7!

سفید می‌برد. تهدید 5.♔e6 است و پس از

4. ... ♗d3 (d1) 5.d7! ♔e7 6.♖b4!

و 7.♖d4 سفید می‌برد. سیاه پس از

1. ... ♗b3 2.♖b1 ♗c4

(در صورت 2. ... ♗c2 یا 2. ... ♗a4،

3.♖b8+ ♔d7 4.♖b7+ ♔d8 5.♔e6

می‌برد)

3.♖b8+ ♔d7 4.♖b7+ ♔d8 5.d7 ♔e7 6.♖b4

و 7.♖d4 می‌برد (یا در اینجا

(6. ... ♗e6 7.d8=♕+

2.♖g4! ♗b5

باز هم اجباری است. اگر 2. ... ♗d1 3.♖d4 و 4.d7 می‌برد. در صورت

2. ... ♗c6 3.♖g8+ ♔d7 4.♖g7+ ♔d8 5.♔e6

اگر

2. ... ♗e8 3.♖g8 ♔d7 4.♖×e8 ♔×e8 5.♔e6

می‌برد.

اگر

2. ... ♗b3 3.♖b4 ♗a2 (3. ... ♗d1 4.d7) 4.♖b8+ ♔d7 5.♖b7+ ♔d8 6.d7 ♔e7 7.♖b2 و 8.♖d2

می‌برد.

3.♔d5

فیل باید از قطر a4 - e8 رانده شود تا سفید بتواند با ♔c6 تهدیدهای ماتی ایجاد کند. سیاه نمی‌تواند از این کار جلوگیری کند، زیرا تمام خانه‌های مهم توسط رخ محافظت می‌شود.

3. ... ♔d7

پس از 3. ... ♗a6 یا 3. ... ♗d3 یا 3. ... ♗f1 سفید 4.♔c6 بازی می‌کند و می‌دانیم که فیل سیاه به دلیل واریاسیونی که در تفسیرمان بر اولین حرکت سیاه ارائه کردیم نمی‌تواند به e2 برود. در صورت 3. ... ♔c8 سفید می‌تواند همانند شاخهٔ اصلی بازی کند یا با

4.♔c5 ♗d7 5.♖g8+ ♔b7 6.♖d8 ♗e6 7.♔d4

و 8.♔e5 به پیروزی برسد.

4.♖g7+

این حرکت از ادامهٔ ارائه شده توسط

گورتسکی ـ کورنیتز،

4.♔c5 ♗d3 5.♖g7+ ♔d8 6.d7 ♔c7 7.♖e7! ♗f5 8.d8=♕+ ♔×d8 9.♔d6 ♔c8 10.♖c7+

که به برد می‌رسد، ساده‌تر است. ضرورتی ندارد که به فیل اجازهٔورود به d3 داده شود.

4. ... ♔d8

5.♖g3! ♗a4

فیل حرکت دیگری ندارد و پس از

5. ...♔d7 6.♔c5 ♗a4

(در صورت ♗f1 ... .6 یا 6. ... ♗a6 7.♖g7+ و 8.♔c6 سفید می‌برد)

7.♖g7+ ♔d8 8.♖g4! ♗d1 9.♖d4

و 10.d7 سفید می‌برد.

6.♖a3

ادامهٔ

6. ... ♗d1 (اگر ♗c2 6.♔c5) 6.♖g4 7.♖d4,

یا در اینجا ♗b5 ... .6 7.♔c5 هم امکان پذیر است.

6. ... ♗b5

یا اینکه

6. ...♗d1 7.♔c6

یا

6. ...♗c2 7.♔e6

7.♔c5 ♗f1

8.♖g3!

سفید می‌برد.

سیاه در مقابل تهدید 9.♔c6 دفاعی ندارد، و پس از

8. ...♔d7 9.♖g7+ ♔d8 10.♔c6

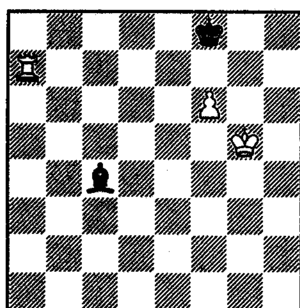
سفید می‌برد. این یک روش تلفیقی برد بود.

دو مثال آخرمان نشان می‌دهند که اگر سفید قبل از آنکه شاهش را بیرون بیاورد، پیاده‌اش را جلو ببرد، برد به مراتب مشکلتر می‌شود.

اگر پیاده زیاد پیشرفته نباشد، کار سفید آسانتر می‌شود چون رخ می‌تواند هم به طور عمودی و هم افقی کیش دهد.

اکنون این پوزیسیون را رها می‌کنیم و به استثنائات می‌پردازیم.

(۲۱۷)



دل ریو ۱۸۳۱

سفید در مقابل دفاع صحیح به جایی نمی‌رسد، زیرا فیل سیاه فضای زیادی برای مانور در قطر g8 - a2 دارد و می‌تواند دائماً شاه سفید را با کیش از g6 دور کند. قربانی پیاده هم به دلیل آنکه شاه سیاه در کنج «امن» قرار دارد (سمت راست نمودار ۲۱۲ را ببینید)، راه به جایی نمی‌برد. بازی ممکن است این گونه ادامه یابد:

1.♖c7

درصورت

1.f7 ♔g7!

یا

1.♖h7 ♗b3 2.f7 ♔e7! 3.♔g6 ♗c4

در هر دو ادامه سفید به جایی نمی‌رسد.

1. ...♗a2

یا اینکه ♗d5 ... .1 اما ♗b3 ... .1 یا

1.... ♗e6 خوب نیست چون 2.♔g6 می‌برد. همچنین اگر سیاه فیلش را از قطر a2-g8 دور کند می‌بازد، مثلاً

1. ... ♗b5? 2.f7! ♔g7 3.♔f5 ♗a4

(یا اینکه

3. ... ♗d3+ 4.♔e6 ♗g6 5.f8=♕+ ♔×f8 6.♔f6

می‌برد)

4.♖b7 ♗d1

(یا اینکه

4. ... ♗c6 5.♔e6! ♗×b7 6.♔e7

می‌برد)

5.♔e6 ♗h5 6.♖a7 ♗g6 7.f8=♕+ ♔×f8 8.♔f6

می‌برد.

2.♖c2 ♗d5

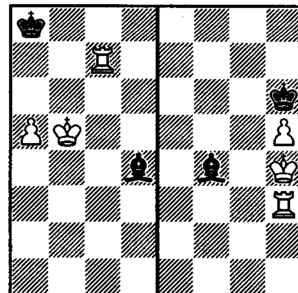
3.♖c8+ ♔f7

4.♖c7+ ♔f8

5.♔f5 ♗a2

نمی‌توان فیل را دور کرد یا از کیش دادن به شاه سفید در g6 توسط فیل جلوگیری به عمل آورد. مساوی اجتناب ناپذیر است. البته، اگر پیادهٔ f به عرض ششم نرسیده بود سفید با اندکی دشواری به پیروزی می‌رسید. به استثنائات بعدی می‌پردازیم.

(۲۱۸)



در پوزیسیون سمت چپ، چون سیاه دارای فیل «همخوان» است و پیادهٔ عرض پنجم سفید زیاد جلو رفته بردی وجود ندارد.

1.♔a6

اگر پیاده در عرض ششم بود، حتی این حرکت هم نامکمن می‌شد در حالی که اکنون در صورت دفاع غلط شانس‌های اندکی برای سفید وجود دارد.

1. ... ♔b8

2.♖b7+ ♔c8!

سیاه باید از ?2... ♔a8 که منجر به باخت می‌شود اجتناب کند:

3.♖d7! ♗e5

(یا اینکه 3. ... ♗f6 4.♖f7 ...3)

4.♖d8+ ♗b8 5.♔b5 ♔b7

6.♖d7+ ♔a8 7.♔b6! ♗g3

(اگر 7. ... ♗f4 یا

7. ... ♗h2 8.♖a7+ ♔b8 9.♖e7

یا 9.♖g7 می‌برد)

8.♖a7+ ♔b8 9.♖f7!

(مسدود کردن همهٔ کیشهای فیل در قطر a7-g1)!

9. ... ♔a8 (9. ... ♔c8 10.a6 (یا 10.a6 ♗e5 11.a7 ♗d4+ 12.♔a6

می‌برد.

3.♖b4 ♗e3

اکنون و در حالی که شاه سیاه به خانه‌های c7،c8 و b8 چسبیده، فیل در قطر باقی می‌ماند.

4.♖b6 ♗f2

البته 4. ... ♗×b6 5.ab به برد می‌رسد.

5.♔a7 ♔c7!

مساوی می‌کند.

تهدید سفید بردن بازی با 6.♔a8 بود در حالی که اکنون پس از ♔c8 6.♔a6 به همان جایی که شروع کردیم باز می‌گردیم و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند.

اما اگر سیاه دارای فیل «ناهمخوان» باشد (یعنی خانهٔ تبدیل پیاده را کنترل کند) سفید بی‌هیچ مشکلی به پیروزی می‌رسد. این مطلب را در پوزیسیون سمت راست نمودار ۲۱۸ می‌توان دید:

1.♔g4 ♗c1

2.♔f5

یا نخست 2.♖c3 و +3.♖c6 و در ادامه 4.♔f5.

2. ... ♗d2

3.♖b3 ♗c1

4.♖b6+ ♔h7

در صورت 4. ... ♔×h5 5.♖b1 فیل می‌گیرد.

5.h6! ♗d2

اگر

5. ... ♗×h6 6.♖b7+ ♗g7 7.♔g5

می‌برد.

6.♖g6!

این حرکت از ادامهٔ

6.♖f6 ♗c1 7.♔g4 ♗×h6 8.♔h5

و سپس +9.♖f7 و 10.♔g6 که به برد منتهی می‌شود بهتر است.

6. ... ♗c1

اگر 6. ... ♗×h6 7.♔f6 و 8.♔f7 می‌برد. یا اینکه 6. ... ♗c3 7.♔g5 و 8.♔h5 به برد می‌رسد. بنابراین سیاه یک حرکت انتظاری انجام می‌دهد.

7.♖g7+ ♔×h6

یا اینکه

7. ... ♔h8 8.♔g6 ♗×h6 9.♖h7+

8.♖g6+ ♔h7

پس از 8. ... ♔h5 9.♖g1 فیل از دست می‌رود.

و

9.♔f6

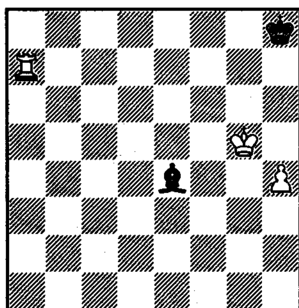
10.♔f7

می‌برد.

یکبار دیگر واریاسیونی از نمای برندهٔ نمودار ۲۱۳ پیش روی ماست.

همان‌گونه که مثال بعدی نشان می‌دهد در صورتی که پیادهٔ رخ در عرض چهارم یا پایین‌تر قرار گرفته باشد حتی با وجود فیل «همخوان» سفید به پیروزی می‌رسد:

(۲۱۹)



گورتسکی ـ کورنیتز ۱۸۶۳

پیش از هر چیز سفید قبل از آغاز طرح اصلی‌اش چند حرکت مقدماتی انجام می‌دهد.

1.♔h6 ♔g8

قبلاً در تجزیه و تحلیلمان از نمودار ۲۱۸ (تفسیر حرکت دوم سیاه از نیم صفحهٔ چپ) دیدیم که پس از

1. ... ♗d5 2.♖d7 ♗e6 3.♖d8+ ♗g8 4.♔g5 ♔g7 5.♖d7+

سیاه شکست می‌خورد.

2.♖g7+ ♔f8

یا اینکه

2. ... ♔h8 3.♖e7 ♗d5 4.♖e8+

همانند تفسیر قبلی.

3.♖g5!

طرح اصلی آغاز می‌شود. شاه سفید به منظور

تأمین برد باید به f6 برسد، اما فیل مانع رسیدن آن از طریق g6 است و ♖g1 و سپس ♔g5 امکان ♔g7 ... را می‌دهد. بنابراین سفید باید با دقت بیشتری بازی کند. حرکت متن تهدید 4.♔h5 و 5.♔g4 را دارد (اکنون مشاهده می‌کنیم که چرا پیادهٔ سفید نباید در عرض پنجم باشد!) در این‌صورت اگر سیاه 4. ... ♗f3+ بازی کند، 5.♔g6 می‌برد، زیرا 5. ... ♔g8 6.♔h6+ و شاه سیاه باید به کنج صفحه برود زیرا 6. ... ♔f8 7.♖f5+ فیل می‌دهد.

3. ... ♔f7

اگر

3. ... ♗d3 (c2) 4.♔h5 ♗e2 (d1)+ 5.♔g6 ♔g8 6.♖d5 (c5)

می‌برد، زیرا شاهش به g7 می‌رسد. اکنون 4.♔h5 در مقابل 4. ... ♗f3+ به جایی نمی‌رسد.

4.♖g3!

تهدید 5.♔g5 ♔g7 6.♔f4+ است.

4. ... ♗c2 (۲۲۰)

یا اینکه

4. ... ♗b1 5.♖g7+ ♔f8

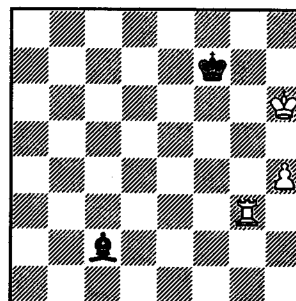
(اگر

5. ... ♔f6 6.♖g1 ♗d3 7.♖d1

و سپس 8.♖f1+ یا 8.♔h7 می‌برد)

6.♖g5! و سیاه نمی‌تواند از 7.♔h5 جلوگیری کند.

(۲۲۰)



5.♔h5

این ادامه توسط گورتسکی-کورنیتز پیشنهاد شد. روش ساده‌تر توسط کلینگ ارائه شد:

5.♖f3+ ♔g8 6.♖c3!

در صورت

6. ... ♗e4 7.♖g3+ ♔f7 8.♔g5!

می‌برد. یا اینکه

6. ... ♗b1 7.♖g3+ ♔f7 8.♖g7+ ♔f8 9.♖g5!

و 10.♔h5 می‌برد. یا سرانجام

6. ... ♗a4 7.♖c8+ ♔f7 8.♔h7 ♗b5

(اگر 8. ... ♗b3 9.♖c1 یا 8. ... ♗d1 9.♖c4)

9.♖d8! ♗c6(a4) 10.♖d4(d2)

می‌برد.

5. ... ♔f6

جانِ کلام این واریاسیون در این نکته نهفته است که پس از

5. ... ♗d1+ 6.♔g5 ♔g7 7.♖c3!

نمی‌توان فیل را به موقع به قطر b1-h7 بازگرداند مثلاً

7. ... ♗e2 8.h5 ♗b5(f1) 9.h6+ ♔h7 10.♖c7+ ♔h8 11.h7

و 12.♔h6 می‌برد.

درصورت 5. ... ♗b1(h7) 6.♖g5 یا 5. ... ♗e4 6.♔g5 یا

5. ... ♗a4 6.♔g5 ♔g7 7.♖c3!

دفاعی در مقابل پیشروی پیاده وجود ندارد.

6.♖g5 ♗d1+

یا اینکه

6. ... ♗f5 7.♔h6 ♗d3 8.♖g3 ♗e4 9.♖g4

و 10.♖f4+ می‌برد.

7.♔h6 ♔f7

تهدید سفید، گرفتن زمان و آوردن رخ به ستون f بود، مثلاً

7. ... ♗f3 8.♖g1 ♗e2 9.♖g2

یا 7. ... ♗b3 8.♖b5 و غیره.

8.♖g7+ ♔f6

یا اینکه 8. ... ♔f8 9.♔g6 و 10.♔f6 می‌برد.

9.♖g1 ♗e2

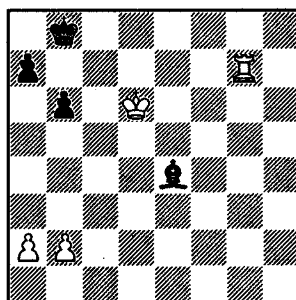
10.♖g2 ♗d3

11.♖f2+

می‌برد.

با این مثال بحث‌مان راجع به آخر بازی رخ و پیاده در مقابل فیل را به پایان می‌بریم. به غیر از چند استثناء مذکور، این نوع آخر بازی به برد سفید می‌انجامد، اما گهگاه به دقت فراوانی نیازمند است. آخر بازی‌های رخ مقابل فیل و پیاده یا فیل و دو پیاده معمولاً مساوی هستند مگر در پوزیسیون‌های خاص که بر اساس نحوهٔ آرایش مهره‌ها ممکن است یکی از طرفین به پیروزی دست یابد. از بین ممکنه‌های فراوان، پوزیسیونی را که طرفین دارای دو پیاده هستند و ارزش عملی زیاد دارد انتخاب می‌کنیم.

(۲۲۱)



تمام پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند، هیچ یک از آنها رونده نیست و سیاه دارای فیل «همخوان» است. او به وسیلهٔ پیاده‌ها شکل دفاعی درستی را در خانه‌های سیاه ایجاد کرده که با هماهنگی فیلش مانع ورود شاه سفید می‌شوند. سؤال این جاست، آیا سفید با پیشروی پیاده‌هایش به چیزی دست می‌یابد یا آنکه سیاه می‌تواند از پوزیسیون خارپشت مانندش* دفاع کند.

1.b4!

فقط با جلوگیری فوری از 1. ... a5!، سفید می‌تواند بازی را ببرد، زیرا یافتن نحوهٔ افزایش برتری او در صورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد دشوار است. فیل در قطر بزرگ باقی می‌ماند؛ نمی‌توان آن را دور کرد و اگر شاه سفید دست به نفوذ از طریق b5 بزند سیاه فیلش را در c6 قرار می‌دهد و شاهش را بین عرض‌های هفتم و هشتم حرکت می‌دهد.

در این صورت تنها تلاش سفید

2.a4 ♗f3 3.♖f7

می‌بود تا 3. ... ♗e4 را با 4.b4 ab 5.♖f4 پاسخ دهد. در آن هنگام موقعیت سیاه بحرانی می‌شد، اگر چه

5. ... ♗d3! 6.♖xb4 ♔a7 7.♔c6 ♔a6 8.♖xb6+ ♔a5 9.♖b3 ♗g6!

به تساوی می‌انجامید. اما سیاه حتی می‌تواند اجازهٔ این کار را ندهد و 3. ... ♗g2 4.♖f2 ♗h1 بازی کند تا 5.b4 را با

5. ...ab 6.♖b2 ♔b7 7.♖xb4 ♔a6 8.♖b5 ♗f3 9.♔c7 ♗d1 10.♖xb6+ ♔a5

پاسخ دهد. سفید شانسی برای برد ندارد.

1. ... ♗f3

* علّت تشبیه این پوزیسیون به خارپشت، غیرقابل نفوذ بودن آن است. مترجم

اگر

1. ...a5 2.ba ba 3.♔c5 a4 4.♔b6 ♔c8 5.♖c7+

و 6.♖c4 پیادهٔ سیاه از بین می‌رود.

2.a4 ♗e4

3.a5!

پس از 3.b5 ♗f3 پوزیسیون جالبی ایجاد می‌شود. اگر در این هنگام سفید یک حرکت سهل انگارانه مثل 4.♖g1 انجام دهد، سیاه پاسخ زیرکانهٔ !a5... .4 را دارد حال در صورت 5.ba ، سیاه ♔a7 ... .5 و ♔×a6 ... .6 بازی می‌کند و اگر سفید پیاده را نگیرد، سیاه فیلش را در قطر بزرگ نگه می‌دارد و اجازه نمی‌دهد شاه سیاه به پیادهٔ b حمله کند. این ایده در بازی اشتاین - ر. بیرن، مسکو ۱۹۷۱ دیده شد (با تفاوت در رنگ مهره‌ها). اما، حتی بدون این انتخاب هم سیاه احتمالاً پس از 3.b5 قادر به حفظ پوزیسیون می‌باشد. برای هر گونه بهبود وضع، سفید باید a5 کند و پس از ba... پیاده را با شاهش پس بگیرد. سیاه در این هنگام فیلش را در قطر c8 - h3 مستقر می‌کند تا به محض آنکه شاه سفید به a6 رفت، +♗c8 ... بازی کند. از سوی دیگر اگر شاه به c5 برگردد، فیل سیاه به قطر بزرگ باز خواهد گشت. یافتن راه بهبود وضع سفید دشوار است.

3...ba

4.ba a6

سیاه باید دیر یا زود این حرکت را انجام می‌داد. در صورت ♗d3 ....4، حرکت 5.♖g3 و در ادامه، 6.a6 یا 6.♔c6 بازی می‌شد. پس از حرکت متن، یک وضعیت تازه ایجاد می‌شود که مسائل ترفندآمیزی برای سفید به وجود می‌آورد. برای برد باید شاه سیاه را تا حد ممکن از پیاده دور کند تا بتواند با قربانی ♖×a6 به پیروزی برسد. تجزیه و تحلیل زیر از انولدسون نشان می‌دهد که این امر امکان پذیر است:

5.♔c5 ♗d3

6.♔b6 ♔c8

7.♖c7+ ♔d8

سفید اولین قدم را بر می‌دارد، ?♔b8 ... .7 در مقابل 8.♖d7 به شکست می‌انجامد اما شاه سیاه را هنوز هم باید دورتر راند.

8.♖c5 ♗e2

البته 9.♖×b5 ♗b5 ... .8 خوب نیست. در صورت 9.♖d5 ♔e7 ... .8 و 10.♔c7 نسبت به ادامهٔ اصلی، سیاه زمان از دست می‌دهد.

9.♔b7 ♔d7

10.♖d5+ ♔e6

11.♖d2 ♗c4

تفاوت چشمگیری بین خانه‌هایی که فیل انتخاب می‌کند وجود ندارد، زیرا نمی‌تواند سفید را از تعقیب طرح استراتژیک خود باز دارد.

12.♔c7 ♗b5

13.♖d4!

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، بدین ترتیب شاهش دورتر می‌شود. اکنون ادامهٔ 14.♖d6 ♔e5....13 به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

13. ...♗f1

14.♖d6+ ♔e5

یا اینکه 15.♖d1 ♔e7 ... .14 و 16.♖e1+ به برد می‌رسد.

15.♔c6 ♗e2

16.♔c5 ♗b5

17.♖b6 ♗e2

در صورت 18.♖b3 ♗d3 ... .17 یا 18.♖b1 ♗f1 ... .17 هم رخ به ستون d می‌رسد.

18. ♖b8

سریعتر از ادامهٔ

18. ♖b2 ♗d3 19. ♖b3

والخ! 18.... ♗b5! اکنون درمقابل 19. ♖×b5 به شکست می‌انجامد.

18. ... ♗d3

19. ♖e8+ ♔f6

19. ... ♔f5 20. ♔d4 حتی سریعتر به برد می‌رسد.

20. ♔d6

تفسیر مترجم انگلیسی: 20. ♔b6 سپس 21. ♖a8 و 22. ♖×a6، هشت حرکت راه حل را کوتاهتر می‌کند.

20. ... ♔f5

یا اینکه

20. ... ♔f7 21. ♖e7+ ♔f8 (21. ... ♔f6 22. ♖e3) 22. ♔e6 و 23. ♔f6 می‌برد.

21. ♖e5+ ♔f4

22. ♔d5 ♗b5

23. ♔d4 ♗a4

یا اینکه 23. ... ♗f1 24. ♖e8

24. ♖e6 ♗b5

25. ♖f6+ ♔g5

26. ♖f8

اکنون شاه سیاه به اندازهٔ کافی دور شده وگرنه سفید می‌توانست با 26. ♔e5 به ادامهٔ کار بپردازد.

26. ... ♔g6

27. ♔c5 ♔g7

28. ♖a8 ♔f7

29. ♔b6 ♔e7

30. ♖×a6

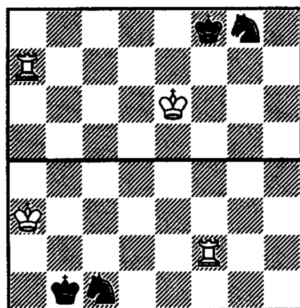
می‌برد.

راه حلی طولانی ولی آسان که طی آن ایدهٔ اساسی دور کردن شاه سیاه را مشاهده کردیم.

رخ در مقابل اسب

این آخر بازی معمولاً مساوی است. برد فقط در شرایط استثنایی امکان پذیر است. چند ممکنه از نمودار ۲۲۲ را بررسی می‌کنیم.

(۲۲۲)



در اینجا دو مثال وجود دارد که در آنها سفید شاه دشمن را به حاشیهٔ صفحه رانده است. با این وجود بردی وجود ندارد. در پوزیسیون پایینی، بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1. ♖b2+ ♔a1

2. ♖b8

یا اینکه

2. ♖h2 ♔b1 3. ♖d2 ♔a1 4. ♔b4 ♔b1 5. ♔c3 ♘a2+

والخ،

2. ... ♘e2!

تنها حرکت. سیاه پس از

2. ... ♘d3 3 ♔b3 ♘c1+ 4. ♔c2 ♘a2 5. ♖b1

یا

2. ... ♘a2 3. ♔b3 ♔b1 4. ♖b7 ♘c1+ 5. ♔c3+

و 6. ♔c2 مات می‌شود.

3. ♔b3 ♔b1!

تهدید سیاه فرار از طریق c1 است.

4.♖e8 ♘c1+

5.♔c3 ♘a2+

سفید اکنون باید اجازهٔ کیش دائم بدهد وگرنه شاه سیاه اجازهٔ خروج پیدا می‌کند. پوزیسیون مساوی است.

بخش فوقانی نمودار ۲۲۲ یک پوزیسیون مساوی تیپیک است:

1.♖b7 ♘h6

2.♖h7 ♘g8!

اسب سیاه باید نزدیک شاه توقف کند. در بازی اشتاینیتز ـ نویمان، ۱۸۷۰ (با تفاوت در رنگ مهره‌ها)، سیاه اشتباهاً ... 2. ♘g4 کرد و در ادامه شکست خورد:

3.♖h4 ♘e3 4.♖e4! ♘d1

(یا اینکه 4. ... ♘g2 5.♔f5

یا 4. ... ♘c2 5.♔d5)

5.♖f4+ ♔g7 6.♖f3 ♔g6

(یا اینکه

6. ... ♘b2 7.♔d5 ♔g6 8.♔d4 ♔g5 9.♖f1 ♘a4 10.♖b1

سیاه اسب می‌دهد)

7.♔e5 ♔g5 8.♔d4 ♔g4 9.♖f1 ♘b2 10.♖b1 ♘a4 11.♖b4

اسب می‌گیرد.

3.♖f7+ ♔e8

4.♖g7 ♔f8!

باز هم تنها حرکت، زیرا با 4. ... ♘h6 5.♖g6 اسب گرفته می‌شود.

5.♖h7 ♔e8

6.♖f7 ♘h6

7.♖f1

یا اینکه

7.♖g7 ♔f8 8.♔f6 ♘g8+ 9.♔g6 ♘e7+

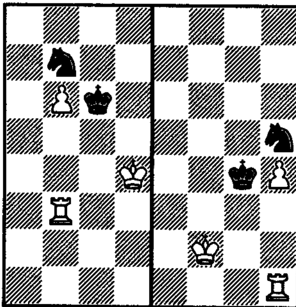
7. ... ♘g8

و از سفید بیش از این، کاری ساخته نیست.

بدیهی است که اگر این پوزیسیون آخری، یک خانه به راست برده می‌شد و اسب سیاه در h8 قرار می‌گرفت، وضع سیاه کاملاً بازنده می‌شد. سفید در صورتی هم که اسب از شاه جدا شود یا به نحو نامطلوبی نزدیک به کنج در عرض هفتم قرار بگیرد، دارای شانس برد می‌شود. به هر حال، خواننده می‌تواند خود این موضوع را با تفصیل بیشتر در کتابهای تخصصی آخر بازی جست و جو کند.

هنگامی که ما دارای رخ و پیاده در مقابل اسب هستیم، به ندرت سیاه می‌تواند خود را نجات دهد. این استثناء فقط هنگامی که پیاده بلوکه شود و از شاه همرنگش جدا بماند اتفاق می‌افتد، مانند پوزیسیون‌های مذکور در نمودار ۲۲۳.

(۲۲۳)



در پوزیسیون سمت چپ، سیاه پیاده را بلوکه کرده است و یافتن طریقهٔ پیشروی سفید دشوار است. تنها شانس وی، نزدیک شدن به وسیلهٔ شاه از بالای صفحه است که سیاه برای حفظ پوزیسیون باید به دقت دفاع کند. (توجه کنید که اگر مهره‌ها یک عرض بالاتر قرار داشتند، حتی این طرح سفید هم ناممکن بود).

1.♖b4 ♘a5!

برگر این شاخهٔ تساوی را پیشنهاد کرد:

1. ... ♘d6 2.♔e5 ♘b7 3.♔e6 ♘c5+ 4.♔e7 ♘b7

(اگر

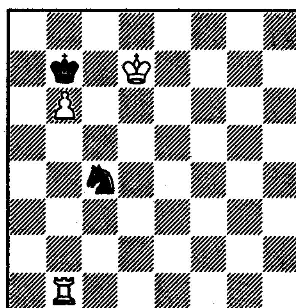
4. ... ♔b7 5.♔d6 ♘a6 6.♖b1 ♘b8 7.♔c5 ♘d7+ 8.♔b5

می‌برد)

5.♖b1 ♘a5 6.♔d8 ♔b7 7.♔d7 ♘c4

پیاده می‌گیرد (۲۲۴).

(۲۲۴)



اما آن طور که شرون نشان می‌دهد، سفید در اینجا با 8.♖b4! ♘×b6+ (وگرنه شاه سفید به c5 می‌رسد) به پیروزی می‌رسد،

9.♔d6 ♔a7 10.♔c6

حرکت متن توسط فرنیک مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

2.♔e4

اگر 2.♔e5 آنگاه

2. ... ♔c5! 3.b7 ♘c6+

و 4. ... ♔×b4 بلافاصله مساوی می‌شود.

2. ...♘b7

3.♔e5 ♘c5

اگر 4.♔f6، سیاه 4. ... ♘d7+ می‌کند.

4.♔f5 ♘d7!

پس از

4. ... ♔b7 5.♔f6 ♘d7+ 6.♔e7 ♘×b6 7.♔d6

به پوزیسیون برندهٔ شرون می‌رسیم.

5.b7 ♔c7

و سیاه به پوزیسیونی که پیشتر گفته شد می‌رسد، که در آن شاه سفید فضای مانور ندارد، مثلاً:

6.♖b5 ♘b8 7.♔e4 ♔c6 8.♖b1 ♔c7 9.♔d5 ♘d7 10.♔c4 ♘b8 11.♖b5 ♘d7 12.♔b4 ♔b8 13.♔a5 ♔a7 **مساوی**

اگر این پوزیسیون به سوی مرکز حرکت داده شود، باز هم مساوی است. سیاه همان گونه که نشان دادیم با استقرار شاهش در هر طرفی که شاه سفید تهدید به نفوذ دارد دفاع می‌کند.او همچنین ترسی از ادامهٔ برندهٔ شرون که البته با وجود پیاده‌های فیل، شاه یا وزیر کارساز نیست ندارد.

در مورد پیادهٔ رخ، شانس‌های تساوی سیاه به این دلیل ساده که سفید گهگاه حتی با قربانی کردن پیاده به برتری می‌رسد، خیلی کمتر می‌شود. پوزیسیون سمت راست نمودار ۲۲۳ از این نظر، یک مورد جالب محسوب می‌شود. سیاه اگر اجازه دهد تا شاه سفید به g6 برسد شکست می‌خورد. تنها شانس او در این است که رخ سفید فضای اندکی برای مانور در پشت پیاده دارد، که دفاع از پیاده را دشوار می‌کند. سفید از طریق آموزندهٔ زیر به پیروزی می‌رسد:

1. ♖h2

البته 1.♔e3 ♘g3 که بلافاصله به تساوی می‌رسد خوب نیست.

1. ...♘f4

پس از 1. ... ♘f6 برگر برد را این‌گونه نشان می‌دهد:

2. ♔e3 ♔g3 3.♖h1 ♔g2

(یا اینکه
3. ... ♘g4+ 4.♔e4 ♘f2+ 5.♔f5 ♘×h1 6.h5
و پیاده را نمی‌توان متوقف کرد، یا اینکه
3. ... ♘h5 4.♔e4 به شاخه‌ای که بعداً خواهیم دید می‌رسد)
4.♖d1 ♔g3 5.♖d4
می‌برد. زیرا 5. ... ♘g4+ با ♔e4 پاسخ داده می‌شود.

2. ♔e3 ♘h5

اما ادامهٔ
2. ... ♔g3 3.h5! ♘d5+ 4.♔e4 ♘c3+ 5.♔e5
که منجر به پیشروی پیاده می‌شود، خوب نیست.

3.♔e4 ♘g3+

ادامهٔ
3. ... ♔g3 4.♖h1 ♔g2 5.♖d1 ♔g3(h3) 6.♔f5!
ضعیفتر است چون در این حالت نمی‌توان پیاده را گرفت.

4.♔e5 ♘h5

یا اینکه
4. ... ♘f1 5.♖f2 ♘e3 6.♔e4

5.♔e6 ♔g3

سیاه نمی‌تواند شاه سفید را از رسیدن به g6 باز دارد. به عنوان مثال ، اگر
5. ... ♘f4+ 6.♔f6 ♔h5 7.♔f5 ♘g6 8.♖h1
و باز هم نمی‌توان پیاده را گرفت.

6.♖h1 ♔g4

یا اینکه
6. ... ♔g2 7.♖d1 ♔g3 8.♔f5!

7.♔f7 ♘g3

به نظر می‌رسد که سیاه به نحو موفقیت آمیزی دفاع کرده است، زیرا
8.♖h2 ♘f1 9.♖f2 ♘g3
یا در همین ادامه
9.h5 ♘×h2 10.h6 (10.♔g6 ♘f3) 10. ... ♘f3!
برای وی مساوی دارد. اما یک شگفتی در کمین است.

8.♔g6!

این حرکت تکلیف کار را معین می‌کند، زیرا قربانی رخ را باید پذیرفت.

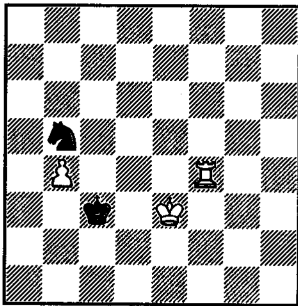
8. ... ♘×h1

9.h5 ♘g3

10.h6

سفید می‌برد.
پیاده را نمی‌توان متوقف کرد.

(۲۲۵)



این نوعی دیگر از پوزیسیون مساوی‌است که در آن پیاده توسط رخ از کنار حمایت می‌شود. به عنوان مثال در نمودار ۲۲۵، سفید نمی‌تواند در مقابل دفاع صحیح به پیروزی دست یابد. در صورتی که شاه سفید در پایین پیاده قرار گرفته باشد سیاه باید شاهش را به b3 ببرد، اما اگر سفید شاهش را به بالای صفحه ببرد سیاه باید شاهش را به b5 منتقل کند.
بازی ممکن است بدین گونه ادامه پیدا کند:

1. ♔f3 ♔b3 2.♔g4 ♔a4 3.♔f5

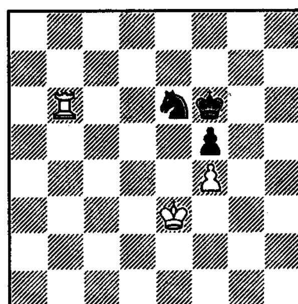
♘a3 4.♔e5 ♔b5

و سیاه پس از ♘c2 ... .5 تهدید گرفتن پیاده را دارد.

عقل سلیم به ما می‌گوید که در همین وضعیت اگر پیاده، پیادهٔ رخ باشد سفید به پیروزی می‌رسد، زیرا وضعیت سیاه دارای دو نقیصه است: اینکه او ستونی در سمت چپ خود ندارد تا حول پیاده مانور دهد (a4!)، همچنین شاهش نمی‌تواند دیگر به رخ که در پشت پیاده نیست حمله‌ور شود. خواننده برای مشاهدهٔ طریقهٔ پیروزی سفید می‌تواند خود، این پوزیسیون را مورد بررسی قرار دهد.

آخر بازی رخ در مقابل اسب و پیاده یا اسب و دو پیاده معمولاً مساوی است، اما البته استثنائاتی وجود دارد که در اینجا به بررسی آنها نمی‌پردازیم. با وجود قوای مساوی، معمولاً رخ به برد می‌رسد، مگر آنکه سیاه پوزیسیون خارپشت‌مانندی ایجاد کند. مثال زیر را بررسی می‌کنیم:

(۲۲۶)



سفید نمی‌تواند وضع خود را بهبود ببخشد، زیرا یکی از مهره‌هایش همیشه ناگزیر به دفاع از پیاده است. حداکثر تلاش سفید گرفتن پیاده پس از

1. ♔d3 ♔f7 2.♖×e6 ♔×e6 3.♔c4

است ولی آخر بازی حاصل، یک مساوی کتابی است. اما همین پوزیسیون اگر یک عرض بالاتر ایجاد شود منجر به یک آخر بازی برنده خواهد شد!

رخ و سوار سبک در مقابل رخ

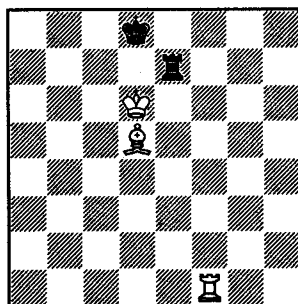
آخر بازی رخ و فیل یا رخ و اسب در مقابل رخ معمولاً مساوی است، همکاری رخ و اسب ندرتاً به برد می‌رسد. چشم‌اندازهای سفید با وجود رخ و فیل تا اندازه‌ای بهتر است، اگرچه حتی اینجا هم پوزیسیون‌های زیادی هم برای برد وجود ندارد. در این حالت همان‌گونه که به زودی خواهیم دید، دفاع همیشه آسان نیست.

رخ و فیل در مقابل رخ

در کمال شگفتی، این آخر بازی که کم و بیش درجریان مسابقات ایجاد می‌شود اغلب با دفاع غیر دقیق به شکست منتهی می‌شود. بنابراین لازم است که در اینجا به توضیح چند قاعدهٔ اساسی دفاع بپردازیم.

پیش از همه، به بررسی پوزیسیون مشهوری می‌پردازیم که فیلیدور بیش از دو قرن قبل برد آن را به اثبات رساند.

(۲۲۷)



آ. فیلیدور ۱۷۴۹

سفید بدین گونه می‌برد:

1.♖f8+

این حرکت به منظور ممانعت از حرکت تدافعی ♖d7+ ... که حتی پس از ♗c6 .1 هم امکان پذیر است، انجام می‌شود.

1. ... ♖e8

2. ♖f7 ♖e2!

تهدید سفید 3.♖a7 بود. درصورت

2. ... ♔c8 3.♖a7 ♖d8+ 4.♔c6 ♔b8 5.♖a1

سیاه در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد.

2. ... ♖e1 یا 2. ... ♖e3 اندکی واریاسیون اصلی را کوتاهتر می‌کند.

3. ♖h7

یک حرکت تمپ گیر که رخ سیاه را وادار به حرکت به یک خانهٔ نامناسبتر در ستون e می‌کند.

3. ... ♖e1

دفاعی محکمتر از ادامهٔ 3. ... ♖e3 که پس از 4.♖d7+ ♔e8 (یا اینکه 4. ... ♔c8 5.♖a7 که در آن هنگام سیاه نمی‌تواند 5. ... ♖b3 بازی کند)

5.♖a7 ♔f8 6.♖f7+ ♔e8 7.♖f4! ♔d8

(تهدید سفید 8.♗c6+ بود و 7. ... ♖d3 به سفید امکان 8.♖g4 را می‌دهد که در این صورت 8. ... ♖f3 قابل بازی نیست)

8.♗e4!

سفید می‌برد. (8. ... ♔e8 9.♗c6+)

4. ♖b7 ♖c1

یا اینکه

4. ... ♔c8 5.♖a7 ♖b1 6.♖g7 ♔b8 7.♖g8+ ♔a7 8.♖a8+

و 9.♖b8+ رخ می‌گیرد.

5. ♗b3

اکنون مشاهده می‌کنیم که چرا رخ سیاه به عرض ته رانده شد (نمی‌تواند در d1 کیش بدهد!) گریگوریف گزینهٔ زیر را به عنوان ادامهٔ برنده ارائه می‌کند:

5.♖f7 ♖e1

(5. ... ♔e8 6.♖f6 ♖d1 7.♖f2! ♖d4 8.♖e2+ و 9.♖g2)

6.♗f3 و پس از مثلاً 6. ... ♖e3 (یا اینکه

6. ... ♔e8 7.♖f4 ♔d8 8.♗h5 ♔c8 9.♖b4!

با برد سفید) 7.♗c6 که همانند واریاسیون اصلی بازی ادامه می‌یابد.

5. ... ♖c3

یا اینکه

5. ... ♔c8 6.♖b4 ♔d8 7.♖f4 ♖e1 (اگر 7. ... ♔c8 8.♗d5 ♔b8 9.♖a4

8.♗a4 ♔c8 9.♗c6 ♖d1+ 10.♗d5 ♔b8 11.♖a4

می‌برد. اکنون رخ سیاه به عرض نامناسب سوم رانده شده و سفید می‌تواند طرح برندهٔ خود را عملی کند.

6. ♗e6 ♖d3+

7. ♗d5 ♖c3

یا اینکه 7. ... ♔c8 8.♖a7 می‌برد.

8. ♖d7+! ♔c8

سفید پس از 8. ... ♔e8 9.♖g7 مات می‌کند (رخ سیاه نمی‌تواند به f3! برود).

9. ♖f7 ♔b8

10. ♖b7+ ♔c8

11. ♖b4! ♔d8

یا اینکه 11. ... ♖d3 12.♖a4

12. ♗c4!

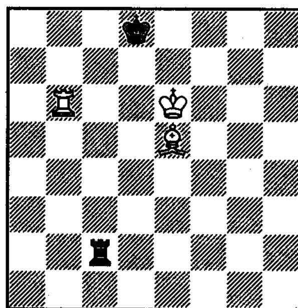
می‌برد.

سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند از مات جلوگیری کند. همان گونه که مشاهده شد، این روش برد، بغرنج است و نیاز به طرحریزی درست دارد. پوزیسیون‌های

مشابه فراوانی وجود دارند که در تعدادی از آنها سفید به پیروزی می‌رسد و بعضی از آنها مساوی هستند. ما نمی‌توانیم همهٔ آنها را مورد بررسی قرار دهیم اما فقط متذکر می‌شویم که پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۲۲۷ اگر شاه‌ها در ستون‌های رخ یا فیل قرار گرفته باشند برنده محسوب می‌شوند، اما اگر شاهها در ستونهای مربوط به اسب مستقر باشند نتیجه فقط مساوی است. خواننده می‌تواند تحلیل‌های مشروحتر را در کتاب‌های تخصصی آخر بازی پیدا کند. آنچه که در اینجا مورد نظر ماست مسئلهٔ عملی طرز دفاع در این پوزیسیون‌هاست.

فرض می‌کنیم که شاه سیاه به کنارهٔ صفحه رانده شده و پوزیسیونی شبیه نمودار ۲۲۸ ایجاد شده است.

(۲۲۸)



ج. سزن

این یک پوزیسیون مساوی است که توسط سزن ارائه شده است. این پوزیسیون دارای مشخصه‌های زیر است: شاه سیاه یک حرکت اسب با شاه سفید فاصله دارد و در خانه‌ای همرنگ خانه‌های کنترل فیل قرار گرفته است و رخ سیاه از تهدید مات جلوگیری می‌کند. همان‌گونه که تجزیه و تحلیل زیر نشان می‌دهد، سفید نمی‌تواند بیش از این پوزیسیونش را تقویت کند:

1.♖b8+ ♖c8
2.♗f6+ ♔c7
3.♗e5+ ♔d8
4.♖b1 ♖c2
5.♖g1 ♔c8
6.♖b1

والاّ شاه سیاه می‌گریزد. این یک مشخصهٔ دیگر از پوزیسیون سزن است؛ در جناحی که رخ از آن دفاع می‌کند، شاه سیاه فضای کافی برای مانور دارد.

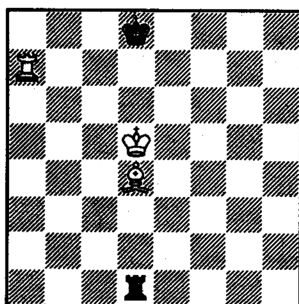
اگر کل پوزیسیون یک ستون به چپ حرکت داده می‌شد (رخ سفید در f1 قرار می‌گرفت) سفید با 6.♖f8+ می‌برد چون سیاه در دو حرکت رخاش را از دست می‌داد. به عبارت دیگر، شاه سیاه باید در بخش (بزرگتر) قرار گرفته باشد.

6. ... ♔d8

و ما به پوزیسیون اولیهٔ خود باز گشته‌ایم. بازی مساوی است.

یک پوزیسیون ساده‌تر وجود دارد که نخست به وسیلهٔ کوشران ارائه شد، و در آن رخ سیاه، فیل سفید را آچمز شاه می‌کند. پوزیسیون نمودار ۲۲۹ را ملاحظه کنید.

(۲۲۹)



اگر سیاه رخاش را در ستون d نگه دارد، ایجاد تهدید برای سفید دشوار است. به عنوان مثال به بخش پایانی بازی فلور- رشوسکی ۱۹۳۷ می‌رسیم که پس از 1.♖h7 چنین ادامه یافت:

1. ... ♖d2 2.♔e5 ♔c8 3.♗c5 ♖d7

4.♗e7 ♔b7 5.♔e6 ♔c6 6.♖h1 ♖d2 7.♖c1+ ♔b5 8.♗d6 ♖e2+

و قس علیهذا.

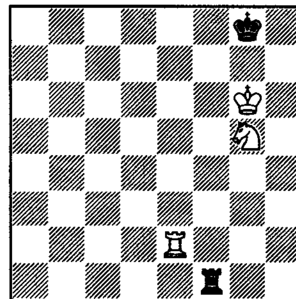
اگر این دو پوزیسیون مساوی را بشناسیم، ترس از این نوع آخر بازی‌ها کم خواهد شد. برای فراگیری همهٔ حالت‌ها، باید صدها دفتر را سیاه کرد و ارزش عملی چندانی هم نخواهد داشت.

در چنین پوزیسیون‌هایی اگر طرف مدافع یک پیاده هم داشته باشد، این عامل می‌تواند منفی تلقی شده و موجب از بین رفتن شانس‌های پاتی شود و گهگاه در فعالیت رخ ایجاد اشکال کند. به ندرت یکی دو پیاده می‌توانند بازی متقابل مؤثری ایجاد کنند.

رخ و اسب در مقابل رخ

در اینجا دفاع خیلی آسانتر است، زیرا شاه سیاه را نمی‌توان به کنار صفحه راند. اما اگر قبلاً در آنجا مستقر شده باشد، چند پوزیسیون برنده امکان وقوع می‌یابند به خصوص اگر شاه سیاه نزدیک به کنج باشد. اما از آن رو که این پوزیسیون‌ها، استثنایی محسوب می‌شوند، بنابر آن نیست که وقت زیادی را مصروف آنها کنیم. این یک مثال جالب از طرز برد سفید در این نوع پوزیسیون‌هاست:

(۲۳۰)



ل. سنتورینی ۱۸۸۸

سفید با

1. ♖e8+ ♖f8 2.♖e7 ♖f1

فوری به جایی نمی‌رسد، او همچنین نمی‌تواند با رها کردن ستون e، اجازهٔ ... ♔f8 را به سیاه بدهد. بار دیگر سلاح وضع اکراهی که رخ سیاه را به خانهٔ نامناسبی در ستون می‌کشاند کارگر می‌افتد.

1.♖e3 ♖f2

البته 1. ... ♔f8 2.♘h7+ که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست. همچنین

1. ... ♖f4 2.♖a3 ♖f1 3.♖a8+ ♖f8 4.♖a1!

به واریاسیون اصلی‌مان تبدیل می‌شود. ضعف رخ سیاه در f4 آن است که پس از 2.♖a3 حرکت 2. ... ♔f8 درمقابل 3.♘e6+ به شکست می‌انجامد.

سرانجام سفید در صورت

1. ... ♖f8 2.♘h7 ♖a8 3.♖e7

و 4.♘f6 به آسانی می‌برد.

2.♖e1 ♖f4

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود.

3.♖a1! ♖f2

حرکت دیگری وجود ندارد.

4.♘e4 ♖g2+

5.♔f6 ♔h8

این حرکت اجباری است، چون سفید تهدید 6.♖a8+ و 7.♘g5+ را داشت. اکنون سفید به منظور پیشروی باید رخ سیاه را بار دیگر به عرض چهار براند.

6.♖b1 ♖g4

در صورت 6. ... ♖g7 7.♘g5، سفید می‌برد.

7.♘g5 ♖f4+

8.♔g6 ♔g8

اکنون ما همان پوزیسیون پس از حرکت سوم سفید را پیش رو داریم، با این تفاوت که نوبت حرکت با سفید است.

9.♘e6! ♖g4+

10.♔f6 ♔h8

11.♖b8+

این حرکت از ادامهٔ طراح،

11.♔f7 ♖h4 12.♔g6 ♖g4+ 13.♘g5

که آنهم به برد می‌رسد سریعتر عمل می‌کند.

11. ... ♖g8

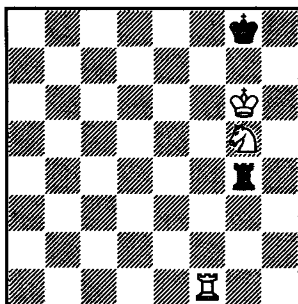
12.♘f8

و سیاه به سرعت مات می‌شود.

در اینجا سفید فقط به دلیل آنکه سوارهای سیاه به نامناسبترین وجهی مستقر بودند قادر به برد شد. در نمودار ۲۳۰، ما فقط باید رخ سیاه را در g1 مستقر کنیم تا سیاه با ♔f8 بتواند مساوی کند. اسب آچمز شده نمی‌تواند به عملیات ملحق شود، بنابراین سفید قادر به برد نیست.

حتی اگر شاه سیاه را بتوان در g8 نگه داشت (نمودار ۲۳۱)، باز هم آچمز کردن اسب راه نجات است:

(۲۳۱)



مثلاً ادامهٔ 1. ... ♔f8? **1.♔f6 ♖g2** 2.♘e6+ و 3.♖d1 که به برد سفید می‌انجامد خوب نیست،

2.♘e6 ♖g3 3.♖f2 ♖g1

رخ نباید به g4 برود به دلیل آنکه تهدید سفید 4.♖a2 با طرح 5.♖a8+ و 6.♘g5+ است.

4.♘f4 ♖a1 5.♖b2 ♖a6+ 6.♘e6 ♔h7

اسب بار دیگر آچمز می‌شود و امکانات سفید را محدود می‌کند. به عبارت دیگر بهترین دفاع برای سیاه در چنین پوزیسیون‌هایی آچمز کردن اسب است.

فصل ۵

آخر بازی فیل

آخر بازی فیل نیز همانند آخر بازی رخ، بخشی دشوار از تئوری آخر بازی است اما همانند آن، در بردارندهٔ قواعد عام مشخصی است که کمک می‌کند تا بازیکن در میان پیچیدگی‌ها رهجویی کند. آخر بازی رخ از نظر تجزیه و تحلیل بسیار دشوارتر است، چون در اینجا مشکل اساسی، فرموله کردن یک طرح کلی استراتژیک است که تا رسیدن به نتیجهٔ منطقی ادامه پیدا کند. این مثال‌ها خواننده را به صحت ادعا متقاعد می‌کنند.

با در نظر گرفتن این موضوع که فیل‌ها خانه‌های همرنگ یا غیر همرنگ را کنترل می‌کنند می‌توان آخر بازی فیل را به دو بخش اصلی تقسیم کرد. همان گونه که مشاهده خواهیم کرد هر یک از دو نوع پوزیسیون طرز عمل کاملاً متفاوتی دارند، اما قبل از اینکه به صورت کلی به آخر بازی فیل بپردازیم، ببینیم که فیل چگونه با پیاده‌های منفرد مقابله می‌کند.

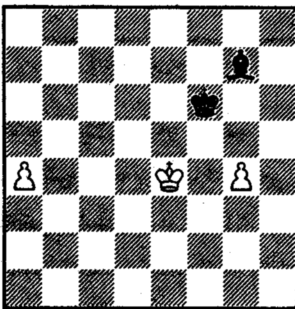
فیل در مقابل پیاده‌ها

فیل به دلیل خیزش بلندش معمولاً در جنگ علیه پیاده‌ها موفق است. بدیهی است که یک فیل، درمقابل یک پیادهٔ منفرد مساوی می‌کند و این مورد طبیعتاً در مورد دو پیاده هم صدق می‌کند. اما در مقابل سه پیاده، فیل فقط در صورتی که پیاده‌ها زیاد پیشروی نکرده باشند، می‌تواند با موفقیت دفاع کند.

اینها البته قواعد کلی هستند که استثنائات زیادی بر آنها مترتّب است.

با بررسی چند پوزیسیون، چگونگی کاربرد این نکات را مشاهده می‌کنیم.

(۲۳۲)



ه. اوتن ۱۸۹۲

قوا بی‌درنگ ما را به فکر مساوی می‌اندازد اما سوارهای سیاه در اینجا چنان آرایش بدی دارند که سفید در واقع می‌تواند بدین گونه پیادهٔ a را وزیر کند:

1.a5 ♝f8

فیل قصد عزیمت به c5 را دارد که تنها خانه‌ای است که از آن جا می‌تواند پیاده را متوقف کند اکنون سفید از این دفاع جلوگیری می‌کند.

2.♔d5 ♝h6

3.g5+!

این قربانی حیرت‌آور، حرکت کلیدی محسوب

می‌شود. 3.♔d4 فقط مساوی می‌کند. 3. ... ♗f4 4.a6 ♗b8. توجه داشته باشید که این پوزیسیون شاه سیاه است که خراب است به عنوان مثال، سیاه با بودن شاهش در g8، مساوی می‌کرد.

3. ... ♗×g5

یا اینکه 3. ... ♔×g5 4.a6 بلافاصله می‌برد.

4.♔e4 ♗h4

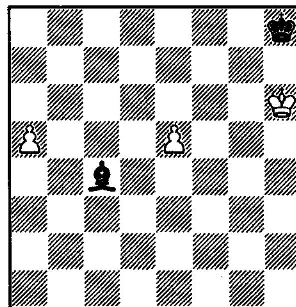
5.♔f3!

می‌برد.

پیاده را نمی‌توان متوقف ساخت. یک استثناء جالب در قاعده.

به طور طبیعی فیل و شاه در مقابل دو پیادهٔ منفرد، هر یک می‌توانند یکی از پیاده‌ها را متوقف کنند. اما اگر هر دو شاه از فعالیت اصلی دور باشند، فیل وظیفهٔ متوقف کردن هر دو پیاده را برعهده می‌گیرد. این کار را در امتداد یک قطر یا با کنترل همزمان خانهٔ روبه‌روی هر دو پیاده می‌توان انجام داد:

(۲۳۳)

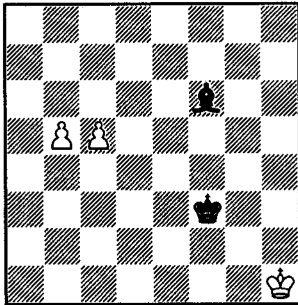


هیچ یک از پیاده‌ها نمی‌تواند پیشروی کند و بازی مساوی است. اکنون پیاده‌ها و فیل را روی صفحه یک خانه جلو ببرید، یک قربانی به چشم می‌خورد. سفید به آسانی با

1.a7 ♗×a7 2.e7 یا **1.e7 ♗×e7 2.a7**، به پیروزی می‌رسد. پیاده‌ها زیاد پیشروی کرده‌اند.

حتی در مقابل دو پیادهٔ متصل، اگر چندان پیشرفته نباشند، فیل می‌تواند دفاع موفقیت‌آمیزی انجام دهد. طبق یک قاعدهٔ کلی، اگر هیچکدام از شاه‌ها قادر به مداخله نباشند، پیاده‌ها نباید از عرض پنجم جلوتر رفته باشند. نمودار ۲۳۴ نمایانگر این مطلب است.

(۲۳۴)



پوزیسیون نسبتاً مطلوب فیل سیاه به آسانی به او امکان تساوی می‌دهد:

1.b6 ♗d4

سفید باید پیاده‌هایش را در خانه‌های همرنگ حرکت فیل پیش براند، وگرنه به سادگی بلوکه می‌شوند، مثلاً 1.c6 ♗d8 والی آخر.

2.b7 ♗e5

با توقف پیاده‌ها، تساوی تأمین شده است.

اکنون به بررسی چند موقعیت دیگر در حالتی که فیل به خوبی مستقر نشده می‌پردازیم. اگر فیل سیاه در g7 بود، سفید با 1.c6 ♗e5 2.b6 پیروز می‌شد، زیرا فیل نمی‌توانست به موقع به d8 برسد. یا در مقابل فیل a7، سفید با 1.b6 ♗b8 2.c6 به پیروزی می‌رسد. اما اگر فیل در a5 باشد پس از 1.b6، سیاه فیل را به حال خود رها می‌کند و با بالا کشیدن شاهش با ...1 ♔e4 مساوی می‌کند.

اگر سیاه در نمودار ۲۳۴ فیل سفید رو داشته باشد، در صورتی که فیلش را به موقع به قطر بلند برساند می‌تواند مساوی کند. به عنوان مثال با بودن فیل در b7، سیاه پس از 1.c6 ♗a8!

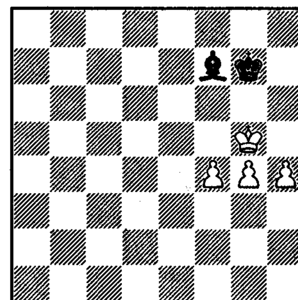
(2.b6 ?c8♗...1 مـی‌برد) مساوی مـی‌کند. در صورت استقرار فیل در e2، سیاه پس از **2.c6 ?a6♗ 1.b6** مـی‌بازد، اما او مـی‌توانـد از پـوزیسیون بـد شـاه سـفید بـهره بـرداری کـند و بـا **e3♔...1** و **f3+♗ ... .2** مساوی کند.

اگر یکی از شاه‌ها نزدیک پیاده‌ها باشد، وضعیت به تمامی دگرگون می‌شود. در صـورتی کـه شـاه سـفید نزدیک پیاده‌ها باشد، با فرض اینکه شـاه سـیاه دور باشد برد معمولاً تضمین شده است. اگـر شـاه سـیاه نزدیک پیاده‌ها باشد، شاه سفید هر جا که باشد، بازی معمولاً مساوی است. البـته، اسـتثناء هـمیشه وجـود دارد.

هنگامی که سیاه در بـرابـر سـه پـیاده، یک فـیل داشته باشد، چشم اندازهای خوبی برای تساوی پیش رو دارد، البته به شرط آنکـه پـیاده‌ها زیـاد پـیشرفته نباشند. قاعدتاً، شاه سیاه، هـمان گـونه کـه در مـثال بعدی‌مان مشاهده می‌شود، به طور طبیعی به مبارزه علیه پیاده‌ها خواهد پیوست.

در چنین پوزیسیون‌هایی، اگر پیاده‌ها به عـرض پنجم نرسیده باشند، سیاه قادر به مساوی است. امـا دفاع، همان گونه که ادامهٔ زیر نشان می‌دهد، نیازمند حداکثر دقت است:

(۲۳۵)
حرکت سیاه



ی. آورباخ ۱۹۵۴

1. ... ♗e8

برای مقاصد آموزشی، دفاع کند اشتباه آمیز سیاه را به عنوان شاخهٔ اصلی انـتخاب مـی‌کنیم. البـته، در جریان تجزیه و تحلیلمان، اقدامات صحیح دفاعی را نشان خواهیم داد. به عنوان مثال دقیقترین طرح در اینجا، استقرار فیل در قطر h5 - d1 با انجام فـوری b3♗...1 و d1♗...2 است. امـا، هـنوز تأخـیر، فاجعه آمیز نیست.

2.f5 ♗f7

3.h5

سفید با استقرار پیاده‌هایش در خانه‌های سیاه f6 و g5 و h4 به جایی نمی‌رسد، زیرا پس از

3.♔f4 ♔f6 4.g5+ ♔g7 5.♔e5 ♗h5 6.♔e6 ♗f7+ 7.♔e7 ♗h5 8.f6+ ♔g8

و اجازه داده تا پیاده‌هایش بلوکه شوند.

3. ...♗e8?

یک اشتباه آموزنده کـه پس از آن، سـیاه بـازنده می‌شود. این آخرین فرصت برای فعال‌ترکردن فیل، با انتقال به قطر h5 - d1 بود. پس از !b3♗....3 سیاه هنوز قادر به تساوی بود، مثلاً !d1♗ 4.♔f4 یا

4.f6+ ♔f7 5.♔h6 ♔×f6 6.g5+ ♔f7 7.♔h7 ♗c2+ 8.g6+ ♔f6

در هر دو حالت مساوی به سهولت امکان‌پذیر بود.

4.♔f4!

تنها راه برد که تـوسط کـارشتت در سـال ۱۹۰۶ نشان داده شـد. هـورویتز کـه پـوزیسیون را در سال ۱۸۸۰ تجزیه و تحلیل کرده بود، **4.f6+** را به عنوان حرکت برنده ارائه کرد، در صورتی که بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

۱) **4. ...♔f7?** 5.h6 ♔g8 6.♔f5! ♗d7+ 7.♔f4 ♗e8

(یـا ایـنکه 8.♔e5 ♗a4 ... .7 مـی‌برد، سـیاه نمی‌تواند همزمان ، هم شاهش را به f7 و هم فیلش را به قطر b1-h7 ببرد)

8.♔e5 ♗g6 9.♔e6 ♔f8 10.g5

♗c2 11.f7 ♗b3+ 12.♔f6 ♗×f7 13.h7

می‌برد.

۲) 4. ... ♔g8! 5.♔f4

در صورت

5.♔h6 ♔f7 6.g5 ♗b5

سفید راه به جایی نمی‌برد، مثلاً

7.g6+ ♔×f6 8.g7 ♗c4 9.♔h7 ♔g5

یا

7.♔h7 ♗d3+ 8.♔h8 ♗e4

5. ... ♗a4 6.g5

6.♔e5 ♗d1!

6. ... ♗d1 7.h6

یا 7.g6 ♗×h5 8.♔g5 ♗d1، یا در همین ادامه 8.♔f5 ♔f8!

7. ... ♗c2 8.♔e5 ♔f7

و سیاه به پوزیسیون مساوی دست یافته است.

4. ... ♗f7

الآن برای 4. ... ♗a4 5.g5 ♗d1 خیلی دیر است، زیرا پس از 6.h6+ سیاه باید با 6. ... ♔h7 به ادامهٔ اصلی گام نهد والاّ درصورت 6. ... ♔f7 بلافاصله با 7.g6+ ♔f6 8.h7 می‌بازد. در صورت 4... ♔h6 سفید پس از

5.f6 ♔h7 6.♔e5 ♔g8 7.h6

یا

5.♔e5 ♔g5 6.♔e6 ♗a4 7.f6

به پیروزی می‌رسد.

5.♔e5 ♗c4

درصورت

5. ... ♗e8 6.♔e6 ♗f7+ 7.♔e7 ♗c4 8.f6+ ♔g8 9.h6

به برد می‌رسد.

6.g5 ♗e2

7.h6+ ♔h7

8.♔d6!

ساده‌ترین ادامه. شاه سفید بدون مزاحمت فیل به e7 می‌رسد.

(8.♔e6 ♗g4 9.♔f6!)

8. ... ♗d3

یا

8. ... ♗g4 9.f6 ♗h5 10.♔e7 ♔g8 11.f7+

9.f6 ♔g6

10.♔e7 ♗c4

11.f7 ♗×f7

12.h7 ♔×h7

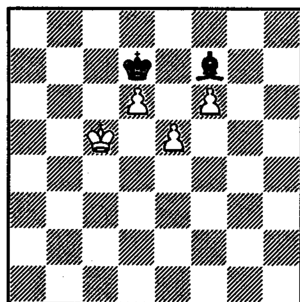
13.♔×f7 ♔h8

14.♔g6!

می‌برد.

در مبارزه علیه سه پیادهٔ متصل، سیاه باید تلاش کند تا آنها در قطری قرار گیرند که بتواند توسط فیل بلوکه شان کند. یا اگر آنها تشکیل یک مثلث را دهند، می‌تواند دو پیاده را توسط فیل بلوکه کند و سومی را با شاه متوقف سازد. این پوزیسیون را ملاحظه بفرمائید:

(۲۳۶)



در صورتی که سیاه از نزدیک شدن شاه سفید جلوگیری کند مساوی می‌کند. بازی ممکن است بدین گونه ادامه یابد:

1. ♔d4 ♔e6 2.♔e4 ♗e8 3.♔f4 ♗d7 4.♔g5 ♗e8 5.♔h6 ♔f7!

(ادامهٔ

5. ...♗d7? 6.♔g7 ♗e8 7.f7 ♗×f7 8.d7

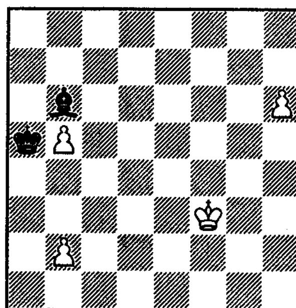
به برد می‌رسد)

و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند.

اگر هر سه پیادهٔ سفید منفرد باشند، ارائه قواعد کلی دشوار است. در این حالت دفاع سیاه ترفندآمیز خواهد بود، زیرا فیل در متوقف کردن پیاده‌های جدا از هم مشکل دارد.

بررسی خود را به یک نمونه محدود می‌کنیم.

(۲۳۷)



م. لویت ۱۹۳۳

از آنجا که دو پیادهٔ سفید دوبله هستند، سیاه وظیفهٔ آسانی پیش رو دارد، زیرا فیل فقط با یک پیاده سر و کار دارد. اما همانند نمودار ۲۳۲ فیل اینجا هم نمی‌تواند چنین کاری را صورت دهد و سفید بدین گونه به پیروزی می‌رسد:

1.♔e4 ♗d8

2.b6!

باز هم قربانی پیاده چاره ساز است، چون پس از 2... ♔×b6 3.♔f5 و ایجاد یک مانع خودی پیاده را نمی‌توان متوقف کرد. یا در صورت 2... ♗×b6 3.h7 سفید می‌برد. اما سیاه یک ایدهٔ دفاعی زیرکانه دارد.

2. ...♔a6!

این حرکت به قصد پاسخ به 3.h7 با 3... ♗f6 و 3.♔f5 با 3... ♗×b6 صورت می‌گیرد. اما پیادهٔ b سفید به طرز حیرت‌آوری به صورت عاملی مهم در می‌آید که سفید هوشمندانه از آن استفاده می‌کند، بدین گونه:

3.♔e5! ♗g5

سیاه نمی‌تواند با 3... ♗c7+ کنترل خانه‌های d4 یا f6 را از سفید بگیرد. حرکت متن تنها شانس سیاه است.

4.h7 ♗c1

5.♔d6 ♗×b2

6.♔c7!

یک حرکت زیرکانهٔ دیگر. پس از 6.♔c6? ♗e5! سفید در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و سیاه مساوی می‌کند. اکنون تهدید، 7.b7 است.

6. ...♗e5+

7.♔c6 ♗d4

هم اینک سیاه در وضع اکراهی است و 7... ♔a5 در مقابل 8.b7 به شکست می‌انجامد.

8.b7 ♔a7

9.♔c7 ♗e5+

10.♔c8

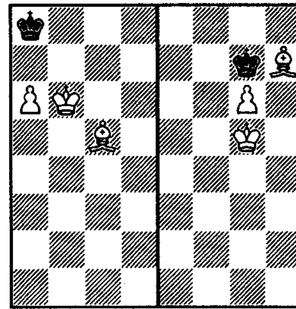
سفید می‌برد.

یکی از پیاده‌ها باید وزیر شود. یک بررسی زیبا که به خوبی مسائلی را که در آخر بازی فیل در مقابل پیاده‌های رونده با آنها روبه‌رو هستیم نشان می‌دهد.

پوزیسیون‌های زیادی وجود دارد که در آنها دارندهٔ فیل پیاده هم دارد، اما بیشتر آنها برگرفته از بازی عملی‌اند و امکان طبقه‌بندی شان دشوار است. اکنون چند پوزیسیون استثنایی را که همه شطرنجبازان باید بدانند بررسی می‌کنیم، با نمودار

۲۳۸ شروع می‌کنیم.

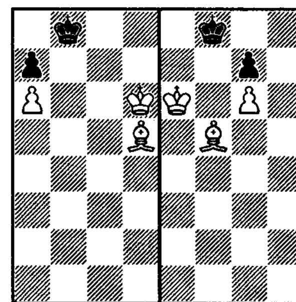
(۲۳۸)



برتری کمّی سفید طبیعتاً باید منجر به برد شود، اما هر دو پوزیسیون مساوی است. در پوزیسیون سمت چپ، شاه سیاه را نمی‌توان از گوشه بیرون کشید و پات است. برای برد فیل سفید باید بتواند خانهٔ تبدیل پیاده را کنترل کند. در پوزیسیون سمت راست استثنایی را که قریب دو قرن از شناخته شدن آن می‌گذرد پیش رو داریم که در آن‌جا حتی با بودن فیل و پیادهٔ ستون اسب نمی‌توان به پیروزی رسید. به سادگی مشاهده می‌شود که شاه سیاه را نمی‌توان بدون پات شدن از خانه‌های g7 و h8 دور کرد و قربانی کردن فیل در g8 فقط یک آخر بازی پیادهٔ مساوی نصیب سفید می‌کند.

نمونه‌های مشابهی را در نمودار ۲۳۹ ملاحظه می‌کنیم.

(۲۳۹)



سمت چپ، با توجه به این مطلب که پیادهٔ a سیاه را نمی‌توان گرفت و همچنین نمی‌توان شاهش را از گوشه دور کرد، سیاه نجات می‌یابد، سفید همچنین می‌تواند 1.♔c6 را امتحان کند که 1. ... ♔a8? فرصت 2.♔c7 مات را می‌دهد، اما پس از ادامهٔ صحیح

1. ... ♔c8! 2.♗e6+ ♔b8 3.♗f5 ♔a8

بهتر از 4.♔c7 پات، عاید سفید نمی‌شود، که خواننده خود می‌تواند صحت و سقم آن را بررسی کند.

فیل سفید در پوزیسیون دست راست هم بی‌فایده بودن خود را به ثبوت می‌رساند.

پیادهٔ سیاه را باز هم نمی‌توان گرفت، و در صورت

1.♗e4 ♔g8 2.♔e7 ♔h8 3.♗d5

یا 3.♔f7 پات می‌شود. در صورتی که شاه سیاه نتواند به گوشه برسد هم مساوی است. به عنوان مثال، اگر ما جای شاه و فیل سفید در نمودار ۲۳۹ (راست) را با هم عوض کنیم سیاه باز هم مساوی می‌کند، مثلاً

1.♔e5 ♔e7 2.♗d5 ♔f8 3.♔d6 ♔e8 4.♗e6 ♔f8 5.♔d7 پات.

راهی برای دور کردن شاه سیاه از پیاده وجود ندارد.

شگفت آنکه این آرایش پیاده‌ای حتی در صورتی که سفید دارای فیل سیاه رو باشد و بتواند به پیادهٔ g حمله کند، نیز تساوی را برای سیاه تأمین می‌کند. به عنوان مثال، با تغییر مکان فیل از f5 به e5 چنین خواهیم داشت:

1.♔d7 ♔g8 2.♔e7 ♔h8

که در این حالت **3.♔f7** منجر به پات می‌شود. به همین‌گونه، **3.♗f6** هم بهتر نیست زیرا سیاه 3....gf? 4.♔f7 را که به برد سفید منجر می‌شود بازی نمی‌کند، بلکه با

3. ... ♔g8! 4.♔e6 gf 5.♔×f6 ♔f8

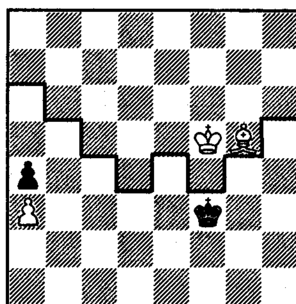
مساوی می‌کند.

همان گونه که قبلاً گفته شد، نمی‌توان حجم

زیادی را به آخر بازی‌های فیل و پیاده در مقابل پیاده اختصاص داد، اما این مثال آخری که طی قرن گذشته به طور کامل مورد بررسی قرار گرفته، دارای ارزش عملی زیادی است.

در این پوزیسیون جالب که نخستین بار توسط کلینگ و هورویتز (۱۸۵۱) تجزیه و تحلیل شد، مسائل دل انگیزی مطرح می‌شود. می‌دانیم که سیاه در صورت رسیدن شاهش به a8، حتی اگر پیاده‌اش را هم ازدست بدهد مساوی می‌کند. آیا سفید می‌تواند بی‌آنکه به شاه سیاه امکان رسیدن به a8 بدهد، پیاده را بگیرد؟ پاسخ این سؤال تعیین کنندهٔ برد سفید است.

(۲۴۰)



کلینگ و هورویتز ۱۸۵۱

طراحان بر این گمان بودند که سفید فقط در صورتی که نوبت حرکت با وی باشد می‌تواند به پیروزی برسد، عقیده‌ای که توسط سایر کارشناسان هم تأیید شد، تا آنکه رائوزر در سال ۱۹۲۸ ثابت کرد که سفید در صورت حرکت هر یک از طرفین هم به پیروزی می‌رسد. نخست با حرکت سفید بازی را آغاز می‌کنیم:

1.♗f4!

همان گونه که پیشتر گفته شد، هدف سفید گرفتن پیاده است بی‌آنکه به شاه سیاه اجازهٔ رسیدن به a8 داده شود. از نقطه نظر سیاه، بدین معناست که مثلاً اگر فیل سفید در h2 از قطر بزرگ حمایت می‌کند، شاه سیاه باید در وضعیتی قرار داشته باشد که ♔xa4 سفید را با ♔c6 ... پاسخ دهد. بنابراین به محض آنکه سفید تهدید به گرفتن پیاده کند، سیاه باید ♔d7 ... بازی کند. اما اگر شاهش فقط به e6 برسد، پس از

1.♔xa4 ♔d7 2.♔b5 ♔c8 3♔c6

می‌بازد.

جان کلام آن که سفید باید شاه و فیلش را طوری مانور دهد که تا حد ممکن، شاه سیاه را به پایین صفحه براند. در آن صورت سفید می‌تواند قبل از اشغال d7 توسط شاه سیاه، پیاده را بگیرد.

1. ...♔g2!

سیاه باید دست خود را باز نگهدارد. سایر حرکت‌ها به سرعت به باخت منتهی می‌شدند، مثلاً

1. ...♔f2 2.♔e4 ♔g2 3.♔d4 ♔f3 4.♗h2

که سیاه یک حرکت عقب می‌افتد.

2.♔g4!

اگر سفید مستقیم به سوی پیاده برود، سیاه پس از

2. ♔e4 ♔h3 3.♔d4 ♔g4 4.♗h2? ♔f5 5.♔c4 ♔e6 6.♔b5 ♔d7

با گرفتن پوزیسیون دفاعی صحیح، مساوی می‌کند. سفید نخست شاه را دور می‌کند.

2. ...♔f2

3.♗c1 ♔e2

همان گونه که ادامهٔ بازی نشان می‌دهد، سفید از حرکت شاه سیاه در جناح وزیر نباید هراس داشته باشد. اما ♔g2 ... 3. هم در مقابل 4.♗e3 که شاه را به حاشیهٔ صفحه می‌راند به باخت می‌رسد. به همین پوزیسیون خواهیم رسید.

4.♔f4 ♔f2

سیاه بر آن است تا شاهش را به منظور رسیدن به خانهٔ d7 به قطر h3 - c8 برگرداند. رفتن شاه سیاه به جناح وزیر کار سفید را آسانتر می‌کند، مثلاً:

۱) 4. ... ♔d3 5.♗e3 ♔c4 6.♔e5! ♔b3

(اگر 6. ... ♔b5 7.♔d5)

7.♗c5 ♔c4 8.♔d6 ♔b5

یا اینکه

8. ... ♔d3 9.♔d5 ♔c3 10.♗d6 ♔d3 11.♔c5 ♔e4 12.♔b5 ♔d5 13.♗h2

می‌برد.

9.♔d5 ♔a5 10.♔c6 ♔a6 11.♗e3 ♔a5 12.♔b7 ♔b5 13.♗b6!

شاه سیاه باید برگردد!

13. ... ♔c4 14.♔c6 ♔b3

یا

14. ... ♔d3 15.♔b5 و 16.♔×a4

15.♗c5 ♔c4 16.♗d6 ♔d4 17.♔b5 ♔d5 18.♗h2 ♔e6 19.♔×a4 ♔d7 20.♔b5 ♔c8 21.♔c6

می‌برد.

۲) 4. ... ♔d1 5.♗e3 ♔c2

اگر 5. ... ♔e2 6.♔e4 می‌برد.

6.♔e5!

اما 6.♔e4? ♔b3 7.♗c5 ♔c4 مساوی می‌شود.

6. ... ♔b3

یا اینکه 6. ... ♔d3 7.♗c5

7.♗c5 ♔c4 8.♔d6

همانند واریاسیون قبلی.

5.♗e3+ ♔g2

پس از 5. ... ♔e2 6.♔e4 شاه سیاه به عرض آخر رانده می‌شود. با حرکت متن شاه سیاه هنوز امیدوار رسیدن به d7 است.

6.♔g4! ♔h2

6. ... ♔h1 7.♗f4 به شاخهٔ اصلی تبدیل می‌شود. 6. ... ♔f1 7.♔f3 ♔e1 8.♗f4 به آسانی به برد می‌رسد.

7.♗f4+ ♔g2

8.♗g3!

این حرکت چرخشی، شاه سیاه را به ته صفحه می‌راند.

8. ... ♔g1

9.♔f3 ♔h1

10.♗b8

حرکت‌های دیگر در قطر بلند هم به برد می‌رسند. همان طور که مشاهده می‌شود، شاه سیاه نمی‌تواند به موقع به d7 برسد.

10. ... ♔g1

11.♔e4 ♔g2

12.♔d5 ♔f3

13.♔c4 ♔e4

14.♔b5 ♔d5

15.♗h2

سفید می‌برد.

اکنون در نمودار ۲۴۰ نوبت حرکت را به سیاه می‌دهیم، چون راندن شاه به پایین صفحه در این حالت چندان آسان نیست. مدت‌ها به همین علت گمان می‌رفت که سفید نمی‌تواند به پیروزی دست یابد.

1. ... ♔g3!

2.♗f6 ♔f3

یا اینکه

2. ... ♔h3 3.♔f4 ♔h2 4.♔g4 ♔g2 5.♗d4

همان‌گونه که قبلاً دیدیم به برد می‌رسد.

3.♗e5

به شاه سیاه نباید اجازهٔ پیشروی از طریق خانه‌های d4 یا h4 داده شود. این حرکت امکان آخری را از بین می‌برد.

3. ... ♔e3

4.♗b2!

تنها حرکت برای برد که توسط رائوزر در سال ۱۹۲۸ کشف شد. اینک فیل خانهٔ کلیدی d4 را پوشش می‌دهد و در عین حال کنترل قطر c1-h6 را برای جلوگیری از نفوذ در جناح شاه تدارک می‌بیند.

تحلیلگران قبلی فقط ادامهٔ

4.♗b8? ♔d4 5.♔e6 ♔c5 6.♔d7 ♔b6 7.♔c8 ♔c5

را که به تساوی می‌انجامید مدّنظر قرار می‌دادند.

4. ...♔d3

یا اینکه

4. ...♔f3 5.♗c1 ♔g3 6.♗g5 ♔f2

(در صورت 6. ...♔f3 7.♗f4 همانند بررسی قبلی).

7.♔f4 ♔e2 8.♔e4 ♔f2 9.♗f4

همانند تجزیه و تحلیل نمودار ۲۴۰ که نوبت حرکت با سفید بود به برد می‌رسد.

5.♔e5 ♔e3

ما قبلاً ادامهٔ

5. ...♔c2 6.♗d4 ♔b3 7.♗c5 ♔c4 8.♔d6

را بررسی کرده‌ایم (واریاسیون ۱ در تفسیر حرکت چهارم سیاه، در تجزیه و تحلیل نمودار ۲۴۰، با نوبت حرکت سفید) و پس از

5...♔c4 6.♔d6 ♔b3 7.♔c5! ♔xb2 8.♔b4 ساده‌ترین ادامهٔ برد

است.

6.♗c1+ ♔f3

7.♔f5! ♔g3

8.♗g5 ♔f3

در صورت 8. ...♔h3 و 9.♔f4 و 10.♗h4 شاه به عقب رانده می‌شود. اکنون به نمودار ۲۴۰ که نوبت حرکت با سفید بود رسیده‌ایم!

9.♗f4!

می‌برد.

همان‌گونه که دیدیم سفید برای برد، نباید به شاه سیاه اجازهٔ ورود به نیمهٔ بالای صفحه را بدهد. زیرااز آنجا نمی‌توان مجدداً شاه را عقب راند. در نمودار ۲۴۰ منطقهٔ حسّاس مشخص شده است. اگر شاه سیاه بالای این خط باشد سفید نمی‌تواند به پیروزی برسد. در این خصوص بحث بیشتری لازم نیست در عوض می‌پردازیم به مبارزهٔ فیل در مقابل فیل.

فیل و پیاده در مقابل فیل

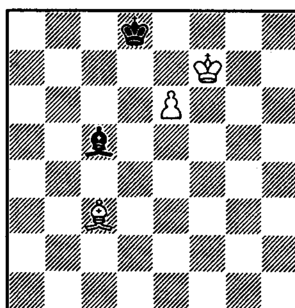
طبق یک قاعدهٔ کلی آخر بازی، با تقلیل قوا در صفحه، قدرت پیاده افزایش می‌یابد. به عبارت دیگر، اگر سوارهای سبکتر در صفحه باشند، پیادهٔ اضافی ارزش بیشتری می‌یابد، در آخر بازی وزیر، اهمیت پیادهٔ اضافی نسبتاً کمتر است در حالیکه در آخر بازی پیاده، معمولاً برای بردن بازی کافی است.

با تعمیم این استدلال، در آخر بازی فیل، پیادهٔ اضافی ارزش شایانی می‌یابد، بخصوص هنگامی که فیل‌ها همرنگ باشند فرصت‌های خوبی برای برد ایجاد می‌شود. نخست به بررسی حالت‌هایی می‌پردازیم که یک پیادهٔ منفرد در صحنه وجود دارد. طبیعتاً سیاه شانس‌های نسبتاً خوبی برای تساوی دارد و وظیفهٔ ما تعیین شرایطی است که تحت آن پیادهٔ اضافی بازی را به برد بکشاند.

با نمودار ۲۴۱ که پیادهٔ سفید در عرض ششم قرار

دارد آغاز می‌کنیم. البته سفید برای بردن باید پیاده‌اش را وزیر کند و این امکان تنها در صورتی میسر می‌شود که شاه سیاه مستقیماً در مقابل پیاده قرار نداشته باشد و همچنین بتوانیم از قربانی شدن فیل در مقابل پیاده جلوگیری کنیم. با وجود فیل‌های غیرهمرنگ، بدیهی است که راهی برای پیشگیری وجود ندارد.

(۲۴۱)



سفید همیشه می‌تواند پیادهٔ خود را به e7 براند. مانور زیر در چنین پوزیسیون‌هایی جنبهٔ تیپیک دارد:

1.♗f6+ ♔c8

یا اینکه

1. ...♔c7 2.♗e7 ♗f2 3.♗d6+!

2.♗e7 ♗f2

3.♗d6 ♗h4

فیل رانده شده از قطر a3 - f8، به قطر d8 - h4 می‌رود ولی چه فایده.

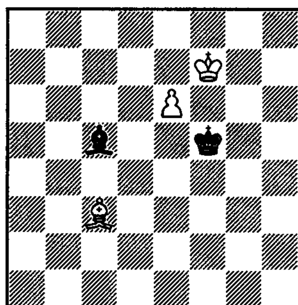
4.♗e5

سفید می‌برد.

سیاه دفاعی در مقابل تهدید 5.♗f6 و 6.e7 ندارد.

همان‌گونه که دیدیم، وضع سفید درصورتی که فیل سیاه را از کنترل e7 دور کند بهبود می‌یابد. اما سفید ناگزیر است بعداً با ♗f6 به مصاف فیل برود. آیا همیشه چنین چیزی امکان پذیر است؟ برای پاسخ به این سؤال شاه سیاه را در f5 قرار می‌دهیم که نمودار ۲۴۲ به وجود می‌آید.

(۲۴۲)



شاه سیاه هم اینک به نحو ایده‌آلی استقرار یافته به طوری‌که نه فقط به پیاده حمله کرده بلکه از ♗f6 آتی هم جلوگیری کرده است. ادامهٔ زیر نشان می‌دهد که سفید به پیروزی نمی‌رسد:

1.♗f6 ♗b4

2.♗e7 ♗e1

3.♗c5 ♗h4

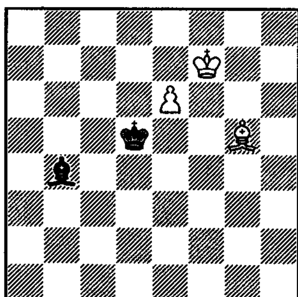
فیل را نمی‌توان از قطر جدید دور کرد.

4.♗d4 ♗g5

از آنجا که اینک امکان 5.♗f6 وجود ندارد سفید توفیقی نمی‌یابد. سیاه فیلش را در قطر d8-h4 بالا و پایین می‌برد تا زمانی که سفید ♗e7 کند که در آن هنگام به قطر اولیه رجعت می‌کند. بازی مساوی است.

یعنی آنکه در پوزیسیون‌های مشابه نمودار ۲۴۲، نتیجهٔ بازی مبتنی بر رسیدن به موقع شاه سیاه به خانهٔ حساس است. نمودار ۲۴۳ را ملاحظه کنید:

(۲۴۳)



نتیجهٔ بازی بستگی به نوبت حرکت دارد. سفید در

صورت حرکت به آسانی پیروز می‌شود، همان گونه که دیدیم پس از

1. ♗e7 ♗d2 2.♗a3 ♗g5 3.♗b2!

نمی‌توان از 4.♗f6 ممانعت کرد. اما سیاه در صورت حرکت، با دفاع دقیق می‌تواند توازن پوزیسیون را حفظ کند، بدین گونه:

1. ... ♔e4!

تنها حرکت. شاه سیاه به محض تهدید سفید به ♗f6 باید آمادهٔ رفتن به f5 باشد. فقط آگاهی از نمودار ۲۴۲ می‌توانست به سیاه، در یافتن این حرکت، کمک کند. توجه داشته باشید که ?1. ... ♔e5 در مقابل 2.♗e7 ♗e1 3.♗f6+ بازنده است.

2.♗e7 ♗e1
3.♗a3 ♗h4
4.♗b2 ♔f5!

همان گونه که دیدیم اینک مساوی تأمین شده است.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که وضعیت سیاه باید به گونه‌ای باشد که بتواند در دو قطر برای جلوگیری از پیشروی پیاده به نبرد برخیزد (قطرهای a3 - f8 و h4 - d8 در مثال‌های قبلی).

اگر پیاده نزدیک به حاشیهٔ صفحه باشد، بدیهی است که یکی از قطرها کوتاه است و این به برد سفید می‌انجامد در حالی که یک پیادهٔ مرکزی فقط منجر به تساوی می‌شود. مثال بعدی را ملاحظه کنید:

(۲۴۴)

قطرهای حساس فیل سیاه در اینجا، a3-f8 و h6-f8 هستند، اما این قطر دومی که فقط سه خانه درازا دارد همان‌گونه که تجزیه و تحلیل‌مان نشان می‌دهد مناسب دفاعی موفقیت آمیز نیست:

1.♔g8!

شاه سفید بین دو جناح حق انتخاب دارد و نتیجهٔ بازی به این تصمیم بستگی دارد. ?1.♔e8 پس از

1. ... ♗d6 2.♗f8 ♗f4 3.♗b4 ♗h6 4.♗c3 ♔d6!

فقط به تساوی می‌انجامد. نمی‌توان با مانور، سیاه را به وضع اکراهی کشاند. زیرا فیل سفید نمی‌تواند همزمان از حرکت‌های ... ♔d6 ... ♔f6 و ... ♗g7 ممانعت کند. بازی ممکن است چنین پایان یابد:

5.♗d2 ♗g7 6.♗e3 ♔e6 7.♗f4 ♔f6

مساوی. به عنوان یک قاعدهٔ کلی می‌توانیم بگوییم که در چنین پوزیسیون‌هایی شاه سفید همیشه باید به سمتی که فیل سیاه در آنجا دارای قطر دفاعی کوتاهتر است، برود. در این‌صورت می‌تواند با کنترل خانه‌های قطر مزبور حتی آن را کوتاهتر کند.

1. ... ♔f5

تهدید

2. ♗f8 ♗e3 3.♗a3 ♗h6 4.♗b2 و 5.♗g7 است که به برد فوری منتهی می‌شود.

2.♗f8 ♗e3
3.♗b4 ♗h6
4.♗d2!

می‌برد.

شاه سفید g7 را کنترل می‌کند و فیل سیاه در قطر، خانهٔ دیگری ندارد. حتی اگر الان شاه سیاه در ...g6 بود نیز می‌باخت. برای مثال، سفید می‌توانست

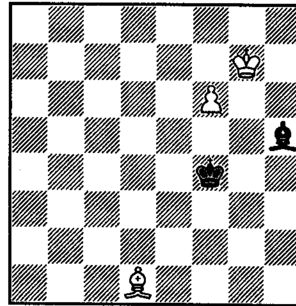
4.♗c3 ♔g6 5.♗d2 ♗g7 6.♗e3

بازی کند و سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گرفت

(6. ... ♔f6 7.♗d4+).

بنابراین، به منظور دفاع موفقیت آمیز، باید کوتاهترین قطر فیل سیاه، چهار خانه داشته باشد. به عنوان مثال پوزیسیون نمودار ۲۴۵ را ملاحظه کنید.

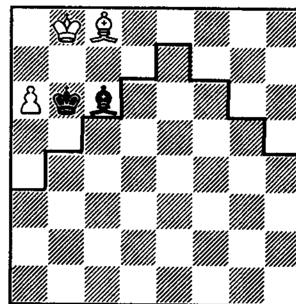
(۲۴۵)
حرکت سیاه



سیاه می‌تواند مساوی کند، زیرا قطر h5-e8 فیل به اندازهٔ کافی بلند است. پس از
1. ... ♗e8 2.♗c2 ♔g5! سیاه از ♗g6 جلوگیری می‌کند و به راحتی مساوی می‌کند.

استاد بزرگ آورباخ نقاط فوق را به شکل سیستماتیک در نمودار ۲۴۶ منطقه بندی کرده است.

(۲۴۶)



برای تأمین پیروزی باید پیاده سفید بالای خطالرسم فوق قرار بگیرد. در صورت وجود فیل‌های سیاه‌رو، منطقه به طور متقارن از خانه‌های سفید قطرهای a4 - d7 - h3 ترسیم می‌شود.

طبق نظر آورباخ، این قاعده دو استثناء دارد، نخستین استثناء را در نمودار ۲۴۴ پس از آنکه سفید به اشتباه حرکت ?1.♔e8 را انجام داد، دیدیم، و دومی در نمودار ۲۴۶ نشان داده شده است. سفید در اینجا به رغم آنکه این پیاده در منطقهٔ برد قرار دارد به پیروزی نمی‌رسد، زیرا فیلش نمی‌تواند خانهٔ a8 را اشغال کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد.

1.♗b7

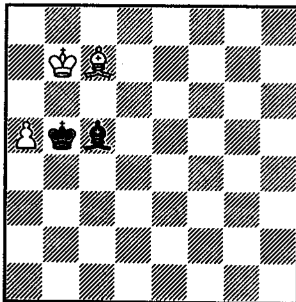
پس از 1.a7 ♗d5 هرگز نمی‌توان فیل سیاه را از قطر بزرگ بیرون راند زیرا خانهٔ b9 در دسترس فیل سفید قرار ندارد!

1. ... ♗e4!

نکته اینجاست. چون سفید نمی‌تواند فیل را بگیرد، فیل سیاه کماکان در قطر بزرگ باقی می‌ماند و سفید به چیزی بیشتر از مساوی دست نمی‌یابد.

اگر پوزیسیون را یک عرض در صفحه پایین‌تر ببریم، به نمودار ۲۴۷ می‌رسیم. منطق حاکم بر آنها روشنتر می‌شود.

(۲۴۷)



از آنجاکه اکنون فیل سفید خانهٔ b8 را در اختیار دارد، بدون در نظر گرفتن نوبت حرکت، سفید به پیروزی می‌رسد، بدین گونه:

1. ... ♗b4
2.a6 ♗c5
3.♗b8!

فیل به خانهٔ حساس a7 که در نمودار قبلی دسترسی به آن غیرممکن بود می‌رسد.

3. ... ♗d4
4.♗a7 ♗e5

5.♗b6 ♗b8
6.♗d8 سفید می‌برد

سیاه در وضعیت اکراهی قرار دارد.

اگر پوزیسیون را یک عرض پایین‌تر ببریم، باز سفید به پیروزی می‌رسد زیرا قطر «کوچک» فیل سیاه یعنی c8-a6 فقط سه خانه درازا دارد. پس از

1. ... ♗b3 2.a5 ♗c4 3.♗b7 ♗d3

سایر حرکت‌های فیل به همین پایانه منتهی می‌شوند.

4.♗a6 ♗f5 یا اینکه

4. ... ♗e4 5.♗b5 ♗b7 6.♗d7

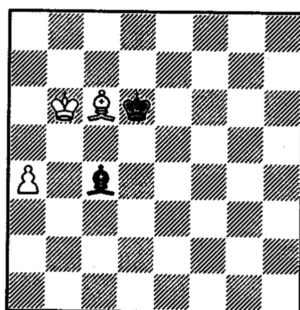
می‌برد، **5.♗b5 ♗c8 6.♗c6!** و بار دیگر سیاه در وضعیت اکراهی است، مثلاً

6. ... ♔c4 7.♗b7 و **8.a6**

می‌برد.

اما اگر شاه سیاه را به جای b4 در d6 قرار دهیم، یکی از ویژگیهای پیادهٔ رخ، آشکار می‌شود:

(۲۴۸)



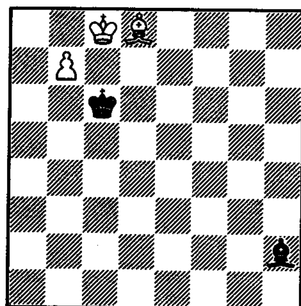
سیاه با

1. ... ♗b3! 2.a5 ♗c4

مساوی می‌کند. سفید نمی‌تواند پیاده را پیش براند یا فیلش را به b5 یا a6 ببرد، زیرا تعویض فیل‌ها منتهی به مساوی در آخر بازی پیاده می‌شود.

سرانجام، در نمودار ۲۴۹، به پوزیسیون جالب دیگری برمی‌خوریم که در آن پیادهٔ b سفید به عرض هفتم رسیده است. بر اساس طرح منطقه‌ای آورباخ، پوزیسیون سفید برنده است، اما روش برد از نظر آموزشی ویژگی خاص دارد و به هیچ وجه آسان نیست.

(۲۴۹)



ل. سنتورینی ۱۸۴۷

چون سیاه خانهٔ c7 را کنترل می‌کند فیل سفید برای دور کردن فیل سیاه از قطر بزرگ، باید به b8 برود. پس از

1. ♗b8 ♗g1 2.♗g3 ♗a7 3.♗f2

سیاه می‌بازد، اما فیل سفید چگونه می‌تواند به b8 برسد؟ در صورت **1.♗h4** به قصد **2.♗f2** و 3.♗a7 سیاه

1. ... ♔b6! 2.♗f2+ ♔a6

بازی می‌کند تا از این طرح جلوگیری کند و اگر الآن

3.♗h4 ♔b6! 4.♗d8+ ♔c6

بازی شود، شاه سیاه بار دیگر از ♗c7 ممانعت می‌کند. این کار ظرافت بیشتری می‌طلبد.

یک لحظه تعمّق، متقاعدمان می‌کند که به سلاح وضعیت اکراهی نیازمندیم. سیاه در صورت آغاز حرکت، نمی‌تواند (f4وg3) **1. ... ♗e5** را به دلیل (h4 و g5) **2.♗f6!** بازی کند چون سفید با گرفتن یک تمپ حیاتی، فیل خود را قبل از آنکه شاه سیاه بتواند آنرا متوقف کند به a7 می‌رساند.

اما

1. ... ♗d6! 2.♗e7 ♗h2

میسر است، زیرا سفید نمی‌تواند 3.♗c5 بازی کند. بنابراین در پوزیسیون اولیه، وضع اکراهی وجود ندارد، زیرا فیل سیاه می‌تواند بین h2 و d6، نوسان کند و پس از 1.♗e7 ♔b5 پوزیسیون به اندازهٔ کافی خوب است.

خوب، حال چگونه است که نخست با بردن فیل به قطر g1-a7 شاه سیاه را مجبور به رفتن به a6 کنیم تا نهایتاً ♗c5 قابل بازی باشد؟ آزمایش می‌کنیم:

1.♗h4 ♔b5 2.♗f2 ♔a6

و اینک حرکت انتظاری **3.♗e3**. پس از این حرکت، سفید به عنوان مثال در صورت

3. ... ♗g3 4.♗g5 ♔b5

(تهدید سفید 5.♗d8 و 6.♗c7 است)

5.♗d8 ♔c6 6.♗h4!

و 7.♗f2 می‌برد. اما سیاه می‌تواند با

3. ... ♗d6! 4.♗g5 ♔b5 5.♗d8 ♔c6 6.♗e7 ♗h2!

به وضع خود سر و سامان دهد، هم اینک به نقطهٔ آغاز بازی بازگشته‌ایم.

در تجزیه و تحلیل فوق، دیدیم که فیل سیاه دو خانهٔ حساس d6 و h2 را در اختیار دارد و تا زمانیکه یکی از این دو خانه را در اشغال خود داشته باشد سفید به چیزی دست نمی‌یابد. بنابراین یکی از این خانه‌ها باید از فیل گرفته شود تا پس از آن سیاه در وضعیت اکراهی ناچار به گشودن راه باشد. چون سفید با ♗g1، به دلیل آنکه سیاه می‌تواند فیلش را هر کجا که خواست ببرد، ناکام می‌ماند (از خانهٔ g1، فیل سفید نمی‌تواند به قطر h4-d8 برود)، پس d6 اهمیت کلی پیدا می‌کند. اینک روش برد:

1. ♗h4

حرکت‌های 1.♗g5 و 1.♗f6 هم ممکن است اما 1.♗e7 به دلیل ♔b5 خوب نیست.

1. ... ♔b5

2. ♗f2 ♔a6

3.♗c5!

حرکت کلیدی! فیل سیاه مجبور است از گوشه خارج شود و به خانه‌ای برود که بعداً به سفید امکان دستیابی به تمپ پیشگفته را بدهد. اکنون 3. ... ♔b5 4.♗a7 به برد می‌رسد.

3. ... ♗g3

3. ... ♗f4 یا 3. ... ♗e5 همین راه برد را به دنبال دارد.

4.♗e7 ♔b5

5.♗d8 ♔c6

به همان پوزیسیون اولیه رسیده‌ایم اما با یک تفاوت اساسی : فیل سیاه دیگر در h2 نیست.

6.♗h4!

سفید یک تمپ سرنوشت ساز می‌گیرد. اگر فیل سیاه به e5 یا f4 می‌رفت، آنگاه 6.♗f6! یا 6.♗g5! به برد می‌رسید.

6. ... ♗h2

7.♗f2 ♗f4

8.♗a7 ♗h2

9.♗b8 ♗g1

10.♗g3 ♗a7

11.♗f2!

می‌برد.

این مثال زیبا پایانبخش بررسی ما در مورد فیل و پیاده در مقابل فیل است. پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارد که در آنها پیاده عقبتر قرار دارد اما متأسفانه باید در همینجا به این مبحث خاتمه دهیم.

اکنون توجه خود را به پوزیسیون‌هایی معطوف می‌کنیم که در آنها سفید لااقل دارای دو پیاده باشد. تا کنون به پوزیسیون‌هایی پرداخته‌ایم که طرفین دارای فیل‌های همرنگ بوده‌اند. دلیل ساده آن بوده که هیچ نکته‌ای برای بحث راجع به پوزیسیون

فیل‌های همرنگ با فقط یک پیاده در صفحه وجود ندارد. اما در پوزیسیون‌هایی که چند در صفحه هستند، همرنگ یا غیرهمرنگ بودن فیل‌ها، اهمیت فوق‌العاده‌ای پیدا می‌کند. به همین دلیل، دو بخش بعدی را به طور مجزا به این دو نوع آخربازی اختصاصی داده‌ایم.

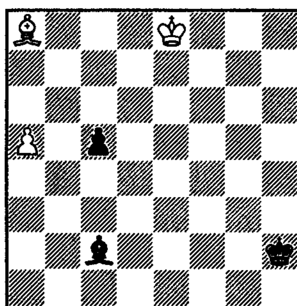
فیل‌های همرنگ

حقیقت شناخته شده و ساده فهم آن است که با بودن فیل‌های همرنگ، برتری اندک قوا شانس زیادی برای برد ارائه می‌کند. قبلاً مثال‌هایی را دیدیم که در آنها یک پیادهٔ منفرد برای برد کفایت می‌کرد. البته اگر برتری کمّی سفید از این بیشتر شود، شانس بردش افزایش می‌یابد و از این رو آخر بازی‌های فیل و دو پیاده در مقابل فیل، تقریباً همیشه برنده است. در واقع با وجود چند استثناء، روش برد آن قدر روشن است که ما قصد صرف وقت در این مورد را نداریم.

حتی در آخر بازی‌هایی که پیاده‌ها در دو جناح قرار دارند با یا بدون برتری کمّی یا پوزیسیونی، چشم اندازهای خوبی دیده می‌شود. از آنجا که طبقه‌بندی دشوار است بررسی مان را به چند مثال که ایده‌هایی در مورد طرز عمل در این آخر بازی‌ها در اختیار خواننده قرار می‌دهد، محدود می‌کنیم.

اگر هر یک از طرفین یک پیاده داشته باشند نتیجهٔ عادی بازی مساوی است. سفید فقط زمانی که دارای برتری‌های پوزیسیونی از قبیل پیادهٔ پیشرفتهٔ دور، سوارهای بد مکان دشمن و غیره باشد، می‌تواند به برد امیدوار باشد، نمودار ۲۵۰، موردی جالب در این خصوص است.

(۲۵۰)



آ. ترویتسکی ۱۹۲۵

در این بررسی که توسط ترویتسکی صورت گرفته، برتری سفید در پیادهٔ نیرومند a که نمی‌توان آنرا متوقف کرد، قرار دارد. سیاه باید شانس‌هایش را در جلو راندن پیاده‌اش جست و جو کند که در نتیجه راه حلّ مهیّج زیر رخ می‌نماید:

1.a6 c4

2.a7 c3

3.♗h1!

می‌توان در واریاسیون زیر به دلیل این حرکت پی برد:

3. ...♗g6+ 4.♔e7 c2 5.a8=♕ c1=♕ 6.♕g2 مات

اما سیاه دفاع زیرکانه تری دارد.

3. ...♗a4+

4.♔f7!

دلیل این حرکت را بعداً خواهیم دید.

4. ...♗c6!

اگر سیاه بار دیگر کیش می‌داد:

4. ...♗b3+ 5.♔f6 فقط به سفید کمک می‌شد.

5.♗×c6 c2

6.a8=♕ c1=♕

در شرایط معمولی، این آخر بازی مساوی بود اما نحوهٔ استقرار سوارهای سیاه به بازی، پایانی قاطع می‌دهد.

7.♕a2+ ♔g3

8.♕g2+ ♔f4

در صورت

8. ...♔h4 9.♕f2+ ♔g4 10.♗d7+ ♔h5 11.♕f3+ ♔h6 12.♕h3+ ♔g5 13.♕g4

سفید مات می‌کند، یا در همین ادامه

9...♔h5 (9...♔g5 10.♕g3+ ♔h5 11.♗f3+ و ♕g6 مات)

10.♗f3+ ♔g5 11.♕g3+ ♔f5 12.♕g6+

وزیر می‌گیرد یا مات می‌کند.

9.♕f3+ ♔g5

یا اینکه 9... ♔e5 10.♕f6 مات.

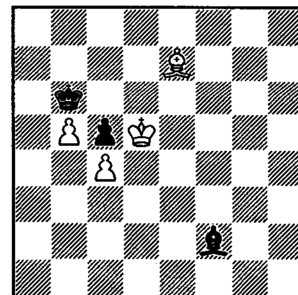
10.♕g3+ ♔f5

11.♕g6+ ♔f4

12.♕h6+ وزیر می‌گیرد.

در آخر بازی فیل و دو پیاده در مقابل فیل و یک پیاده، طرفی که قوای بیشتر دارد چشم اندازهای خوبی برای برد دارد، گرچه نتیجهٔ بازی بیشتر به نحوهٔ آرایش مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. اینها دو مثال آموزنده هستند:

(۲۵۱)



ی. آورباخ ۱۹۵۴

پیادهٔ اضافی سفید، حمایت شده و رونده است، در حالی که پیادهٔ سیاه، آماج حمله محسوب می‌شود. نتیجهٔ این برتری‌ها به برد سفید منتهی می‌شود:

1.♗g5

سفید نمی‌تواند بلافاصله پیاده را بگیرد، زیرا فیل سیاه حرکت‌های انتظاری کافی در قطر a7-g1 دارد. پیش از هر چیز سفید این فیل را دور می‌کند.

1. ...♗d4

2.♔e4 ♗c3

یا اینکه

2. ...♗f2 3.♗e3 ♗h4 4.♔d5 ♗e7 5.♗f2 ♗f8 6.♗h4!

و سیاه در وضعیت اکراهی است، مثلاً

6. ...♔b7 (6. ...♗h6 7.♗d8+) 7.♗g3 ♔b6 8.♗d6

پیادهٔ سیاه گرفته می‌شود.

3.♗e3 ♗b4

4.♔d5 ♗a3

5.♗g5 ♗b4

فیل سیاه برای حفاظت از پیاده، قطر خیلی کوچکی دراختیار دارد و به همین دلیل به زودی در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. اگر

5. ...♔b7 6.♗e7 ♔b6 7.♗d8+ ♔b7 8.♗a5

به ادامهٔ اصلی بازمی‌گردیم.

6.♗e7 ♗a3

7.♗d8+ ♔b7

8.♗a5!

سفید می‌برد.

سیاه در وضع اکراهی است و پس از هر دو ادامهٔ 8. ...♔a7 9.♔c6 یا

8. ...♗b4 9.♗×b4 cb 10.♔d4

می‌بازد.

بدیهی است که همان پوزیسیون اگر یک ستون به چپ برده می‌شد باز به برد سفید می‌انجامید. چون

سیاه همانند تفسیر حرکت دوم در وضعیت اکراهی قرار می‌گرفت. اما اگر پوزیسیون یک ستون به راست برده شود نتیجه مساوی است. دلیل روشن است، اگر راه حل فوق را دنبال کنیم. در اینجا فیل سیاه قطر بلندتری برای فعالیت خواهد داشت، مثلاً

1. ♗h5 ♗e4 2.♔f4 ♗d3 3.♗f3 ♗c4 4.♔e5 ♗b3 5.♗h5 ♗c4 6.♗f7 ♗b3 7.♗e8+ ♔c7 8.♗b5 ♗a2!

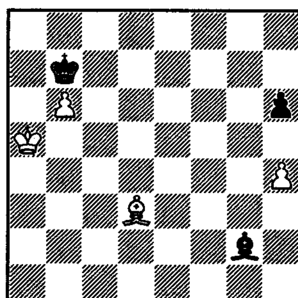
ممکن است گمان کنیم که با این حساب اگر نمودار ۲۵۱ دو ستون به راست حرکت داده شود نتیجه باز هم مساوی خواهد بود، اما چنین نیست. گرچه سفید باروشی که نشان دادیم به برد نمی‌رسد، اما او این روش را دنبال می‌کند:

1. ♗f8+ ♔d7 2.♗c5 ♗g3 3.♗a7!

اکنون سفید از این نکته که خانهٔ b8 در دسترس فیل است استفاده می‌کند. در واقع دفاعی در مقابل 4.♗b8 و گرفتن پیاده وجود ندارد.

این مثال‌ها نشان می‌دهند که بهره برداری از پیادهٔ اضافی هنگامی که هر دو پیادهٔ سفید نزدیک یکدیگرند چندان ساده نیست. هر چقدر فاصلهٔ این پیاده‌ها از هم بیشتر باشد دفاع دشوارتر می‌شود. نمودار ۲۵۲، ایده‌هایی از مسائلی که با آنها سروکار داریم را پیش روی ما قرار می‌دهد.

(۲۵۲)



الیسکازس ـ کاپابلانکا ۱۹۳۷

این پوزیسیون در سال ۱۹۳۷ در بازی الیسکازس ـ کاپابلانکا، در شهر سمرینگ، ایجاد شد. سفید دارای یک پیادهٔ اضافی رونده است که طبیعتاً باید به برد او بیانجامد. اما، یک عامل به سود سیاه است: سفید با پیادهٔ رخ و فیل «ناهمخوان» به پیروزی نمی‌رسد، البته این امر بسته به آن است که شاه سیاه به موقع به h8 برسد. به عبارت دیگر، اگر سیاه فیلش را قربانی پیادهٔ b کند، سپس شاهش را به h8 برساند، مساوی می‌کند.

بنابراین سفید باید در ابتدا مسائل ظریفی را حل کند تا بتواند به برد امیدوار باشد. تجزیه و تحلیل پی آیند در واقع به ما نشان می‌دهد که پیروزی امکان‌پذیر است:

1.♗a6+ ♔c6?

معمولاً بهترین شیوه، فعال بازی کردن است، اما اینجا 1. ... ♔b8! به دلیل نکتهٔ تاکتیکی

2.♔b4 ♗b7! 3.♗×b7 ♔×b7 4.♔c5 h5!

به نجات بازی و تساوی در آخر بازی پیاده منجر می‌شد. اگر سفید در حرکت سوم به جای ♗×b7 ادامهٔ 3.♗e2 ♗g2 4.♔c5 را بازی کند، سیاه 4. ... ♔b7! جواب می‌دهد و نمی‌توان شاهش را از این خانهٔ نیرومند دور کرد. مسلماً، در نگاه اول پی بردن به این‌که حرکت متن به چه دلیل به باخت می‌رسد آسان نیست، همین امر ادامهٔ بازی را آموزنده‌تر جلوه می‌دهد.

2.♗c8 ♗f1

به شاه سفید نباید اجازهٔ رسیدن به a7 داده شود، چون سیاه بی‌درنگ می‌بازد.

3.♗g4 ♗d3

فیل باید در قطر بماند، و درصورت

3. ... ♔b7 4.♗f3+ ♔b8 5.♔b4

ادامهٔ

5. ... ♗a6 6.♔c5 ♗b7 7.♗×b7 ♔×b7 8.h5!

به آخر بازی برندهٔ پیاده منجر می‌شود. اینک سفید با دور کردن شاه سیاه از پیاده به نخستین موفقیت خود دست می‌یابد.

4.♗f3+ ♔d6

5.♗b7

مرحلهٔ بعدی راندن فیل سیاه از یک قطر فعّال به قطر غیرفعّال است.

5. ... ♗e2

6.♗a6 ♗f3

7.♗f1 ♗b7

8.♗h3!

محروم کردن فیل سیاه از خانهٔ c8 بدین معناست که اکنون سیاه غیر از حرکت دادن شاه کاری نمی‌تواند صورت دهد و وضعیت اکراهی در انتظار اوست.

8. ... ♔e7

8. ... ♔c5 جالب به نظر می‌رسد، امّا 9.♗g4 سیاه را مجبور به باز کردن مسیر می‌کند. پس از 9. ... ♔d6 10.♔b5 به بازی برمی‌گردیم، و درصورت

9. ... ♔c4 10.♗e2+ ♔c5 11.♗a6 ♗f3

(اکنون می‌دانیم که پس از

11. ... ♔c6 12.♗×b7+ ♔×b7 13.h5!

آخر بازی پیاده، بازنده است)

12.♗c8 و به دنبال آن 13.♔a6 سفید می‌برد. حرکت 12. ... ♗e2 درمقابل 13.b7 به شکست می‌انجامد.

9.♔b5 ♔d6

10. ♗g4 ♔e7

سیاه بار دیگر در وضع اکراهی است و ناگزیر باید به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به c5 بدهد. مسلماً در این حالت فیلش به دلیل آنکه دیگر تهدید ♔a6 وجود ندارد، آزادی حرکت پیدا می‌کند.

11.♔c5 ♗g2

پس از

11. ... ♗a6 12.♔c6 ♔d8 13.♗e6

یا 11. ... ♔d8 12.♔d6 سیاه به سرعت می‌بازد.

12.♗c8 ♔d8

12. ... ♗f3 دقیقتر بود، اگرچه با این وجود هم سیاه می‌باخت. بازی ممکن بود چنین ادامه یابد:

13. ♗a6 ♔d7 14. ♗c4

(امّا ادامهٔ

14.♗b5+ ♔c8 15.♗c6? ♗×c6 16.♔×c6 h5

مساوی می‌شود)

14. ... ♔c8

(یا اینکه

14. ... ♗g2 15.♗d5 ♗f1 16.♗c6+ و 17♔d6

می‌برد)

15.♗d5 تبدیل به شاخهٔ اصلی بازی می‌شود.

13. ♗a6

ادامهٔ 13.♗e6! ♔e7 14.♗d5! اندکی سریعتر به نتیجه می‌رسد.

13. ... ♗f3

درمورد 13. ... ♔d7 14.♗c4 به تفسیر حرکت دوازدهم سیاه مراجعه شود. اکنون سیاه دست به هر کاری بزند نمی‌تواند فیل سفید را از کنترل قطر بزرگ بازدارد، و زمان آن رسیده که سفید شاهش را به

جناح شاه روانه کند.

14.♔d6 ♗g2

15.♗c4

درصورت 15.♔e6 فوری، سیاه می‌تواند با h5 ... و ♗f3 قدری مقاومت کند.

15. ...♔c8

16.♗d5 ♗f1

پس از

16. ...♗×d5 17.♔×d5 ♔b7 18.♔e5

شاه سیاه یک حرکت عقب می‌ماند.

17.♔e6

اکنون درمقابل این حرکت دفاعی وجود ندارد.

17. ...♗e2

18.♔f6 ♔d7

19.♔g6 h5

20.♔g5 ♔d6

21.♗f7

اکنون زمان قربانی کردن پیادهٔ b است.

21. ...♔c6

22.♗×h5 ♗c4

کاپابلانکا این حرکت را ثبت کرد ولی بعداً تسلیم شد، چون سفید پس از

23.♗e8+ ♔×b6 24.h5 ♔c7 25.h6 ♗g8 26.♔g6

به راحتی پیروز می‌شود.

این بازی، پایانبخش مبحث فیل‌های همرنگ است. همان‌گونه که دیدیم در بیشتر حالت‌ها پیادهٔ اضافی، به خصوص اگر پیاده‌های دیگری هم در صفحه باشند شانس‌های خوبی برای برد ارائه می‌کند. البتّه نکات متعدّد دیگری در چنین آخر بازی‌هایی وجود دارد که بعداً برخی از آنها را در مثال‌های عملی بررسی خواهیم کرد.

فیل‌های ناهمرنگ

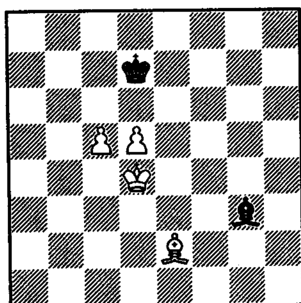
همان‌گونه که پیشتر گفته شد، با بودن فیل‌های ناهمرنگ، از اهمیّت برتری کمّی به نحو قابل ملاحظه‌ای کاسته می‌شود. گاهی برتری چند پیاده برای برد کافی نیست. یک دلیل آن که فیل‌ها نمی‌توانند به یکدیگر حمله‌ور شوند و از این رو نمی‌توانند از فعالیت پیاده‌ها و شاه حمایت کنند. اگر شکافت پیاده‌ای صورت گیرد، معمولاً فقط درنتیجهٔ قدرت پیاده یا حمایت شاه است. بی‌دلیل نیست که آخربازی فیل‌های ناهمرنگ به خاطر زمینه‌های جالب مساوی مورد توجه قرار می‌گیرد.

پس وظیفهٔ ما، مشخّص کردن حالت‌هایی است که این آخر بازی‌ها به برد می‌رسند. روشن است که آخر بازی فیل و پیاده درمقابل فیل، مساوی است، امّا دو پیاده در شرایط خاص شانس‌هایی برای برد عرضه می‌کنند.

الف : فیل و دو پیاده درمقابل فیل

ارائهٔ قواعد کلّی در اینجا دشوار است. معمولاً سفید درصورتی به پیروزی می‌رسد که پیاده‌های متّصل، پیشرفته باشند یا فیل سیاه به طرز صحیحی در پوزیسیون حضور نداشته باشد. ببینیم چگونه عملاً این کار شدنی است.

(۲۵۳)



م. هنبرگر ۱۹۱۶

این پوزیسیون را که پیاده‌های سفید در عرض

پنجم قرار دارند به عنوان پوزیسیون پایه انتخاب می‌کنیم. بدیهی است که سفید برای بردن بازی باید پیاده‌هایش را پیش براند، امّا 1.c6+? ♔c7 به مساوی فوری منجر می‌شود، زیرا نمی‌توان بلوکه را شکست. پیادهٔ d، پیاده‌ای است که باید حرکت دهیم، اما 1.d6? فوری در مواجهه با 1. ... ♗×d6 ناکام می‌ماند. بنابراین سفید باید این پیشروی را که با رسیدن شاهش به خانهٔ e6 یا c6 امکان‌پذیر است تدارک ببیند. بنابراین در وهلهٔ نخست، شاه سیاه باید با کیش دور شود تا شاه سفید از طریق b5 یا f5 راه نفوذ پیدا کند. بازی ممکن است بدین‌گونه ادامه یابد:

1.♗b5+!

طبق قاعدهٔ صحیح، طرز استقرار فیل به گونه‌ای باید باشد که بتواند خانه‌های هرچه بیشتری را در جلو پیاده‌ها کنترل کند. اگر سفید خانهٔ دیگر را برای دادن کیش انتخاب کند، پس از 1.♗g4+ ♔c7 به جایی نمی‌رسد، زیرا

2.♔e4? ♗f2 3.d6+ ♔c6

بلافاصله به مساوی می‌رسد. از خانهٔ b5، فیل هم خانهٔ c6 و هم خانهٔ d7 را کنترل می‌کند، و بدینسان این امکان دفاعی را ازبین می‌برد.

1. ... ♔e7

این حرکت از 1. ... ♔c7 بهتر است که در آن هنگام سفید با

2.♔e4 ♗h2 (2. ... ♗f2 3.d6+ و 4.c6) 3.♔f5 ♗g3 4.♔e6

و در ادامه با 5.d6+ به برد می‌رسد.

2.♗a4 ♗f4

3.♔c4 ♗g3

فیل سیاه نمی‌تواند این قطر را ترک کند چون d6+ را درپی دارد و اگر

3. ... ♗c7 4.♔b5 ♔d7 5.♔a6+ ♔e7 6.♔b7

می‌برد.

4.♔b5 ♔d7

5.♔b6+ ♔e7

6.♔c6 ♗f4

7.♗b3

یا اینکه

7.d6+ ♔e6 8.♗b3+ ♔e5 9.♔d7

می‌برد.

7. ... ♗g3

8.d6+ ♔d8

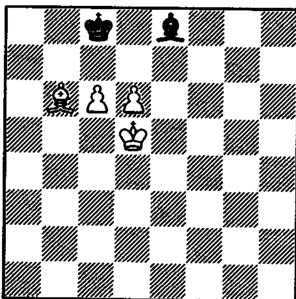
9.♔d5

و **10.c6** می‌برد.

بنابراین، آیا در نمودار ۲۵۳، سیاه در همهٔ حالت‌ها بازنده است؟ خیر، دلیل باخت آن است که فیلش به اشتباه در قطر b8-h2 قرار گرفته است. سیاه باید فیلش را هماهنگ با شاه c7اش، به نحوی مستقر کند که نه فقط از d6+ جلوگیری کند بلکه همزمان به پیادهٔ c حمله‌ور شود. به عبارت دیگر فیل باید در e7 یا f8 باشد تا سفید به پیروزی نرسد. پس از 1.♗b5+ ♔c7! شاه سفید نمی‌تواند پیادهٔ فیل را رها کند و سیاه فقط فیلش را در f8 و e7 حرکت می‌دهد.

این موضوع، ایدهٔ دفاعی مهمّی درخصوص مقابله با دو پیادهٔ متصل پیش روی ما قرار می‌دهد. به وضوح مشاهده می‌شود که اگر پیاده‌ها در عرض ششم قرار داشته باشند، چون فقط یک خانه دردسترس فیل سیاه قرار می‌گیرد، سفید معمولاً به پیروزی می‌رسد. نمودار ۲۵۴ را ملاحظه کنید.

(۲۵۴)

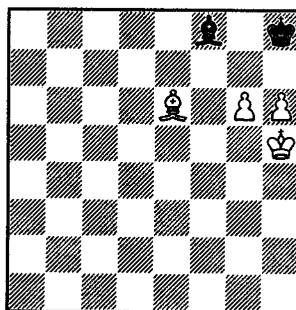


فیل به خانهٔ درست رسیده است، امّا پس از

1. ♔c5 سیاه در وضع اکراهی است و باید به پیادهٔ d اجازه پیشروی بدهد. تنها استثناء بر این قاعده را در نمودار ۲۵۵ می‌توان دید.

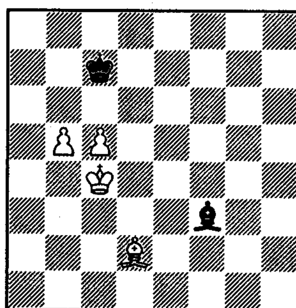
پس از 1. ... ♗×h6 2. ♔×h6 بازی پات است.

(۲۵۵)
حرکت سیاه



در تجزیه و تحلیل نمودار ۲۵۳ دیدیم که برای برد، پوزیسیون شاه سفید باید به گونه‌ای باشد که بتواند به هر دو طرف پیاده‌ها رخنه کند. اگر نمودار ۲۵۳ را یک ستون به چپ حرکت دهیم خواهیم دید که چگونه این موضوع منجر به دفاع سیاه از پوزیسیون می‌شود.

(۲۵۶)



م. هنبرگر ۱۹۱۶

به نظر می‌رسد که تفاوتی دربین نباشد اما درواقع شاه سفید برای رسیدن به b6، فضای اندکی برای مانور در جناح وزیر دارد. بازی بدین‌گونه مساوی می‌شود:

1. ♗a5+ ♔d7

ادامهٔ 1. ... ♔b7? 2. ♔d4 که پس از ♔e5-d6 به برد می‌رسد، خوب نیست.

2. ♗b6 ♗g2
3. ♔b4 ♗f3
4. ♔a5 ♗b7!

شاه سفید نمی‌تواند جلوتر برود و پس از 5. ♗a7 ♔c7! بازی مساوی است.

اقدام دیگر سفید برای برد نیاز به دفاع دقیق سیاه دارد:

1. ♔b4 ♗g2
2. ♔a5

تهدید 3. ♔a6 است. اکنون درصورت 2. ... ♗b7 سفید با 3. ♗f4+ و 4. ♔b6 به برد می‌رسد. سیاه فقط یک حرکت دارد.

2. ... ♔b7!
3. ♗g5 ♗f3
4. ♗d8 ♗g2
5. ♗b6 ♗f3

اکنون سفید در کشاندن شاه سیاه به خانهٔ نامطلوب b7، کامیاب شده است اما نمی‌تواند از این وضع بهره‌برداری کند، زیرا شاهش آنقدر از جناح شاه دور است که امکان نفوذ ازطریق e5 و d6 را ندارد. ادامهٔ 5. ♔b4

5. ... ♔c8! 6. ♗a5 ♔d7!

را در پی داشت.

6. ♔b4

اگر فیل سفید در a5 بود، همانند نمودار ۲۵۵ به پیروزی می‌رسید، امّا ...

6. ... ♗h5!

سیاه هوشمندانه از این نکته که سفید به دلیل امکان ازدست دادن فیل، نمی‌تواند 7.c6+ کند بهره می‌گیرد تا فیل خود را به خانهٔ درست دفاعی e8 منتقل کند.

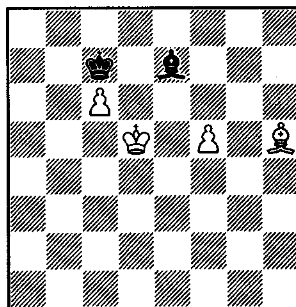
7. ♗a5 ♗e8!

همان‌طور که قبلاً نشان داده شد بازی مساوی است.

به اندازهٔ کافی این نوع آخر بازی بررسی شد. در نمودارهای ۲۵۳ و ۲۵۶ طریقهٔ صحیح دفاع، ترسیم شده است. اگر پیاده‌ها چندان پیشرفته نباشند، کار سیاه آسانتر است، زیرا وقت بیشتری برای اجرای دفاع صحیح دراختیار دارد.

برمی‌گردیم به پوزیسیون‌هایی که سفید دارای پیاده‌های منفرد است. قاعدهٔ سودمندی که در اینجا باید به خاطر سپرد آن است که اگر پیاده‌های سفید، همان‌گونه که مثال بعدی‌مان نشان می‌دهد، لااقل دو ستون از یکدیگر فاصله داشته باشند معمولاً به پیروزی می‌رسد:

(۲۵۷)



س. سالویولی ۱۸۸۹

سفید به دلیل آنکه می‌تواند با شاه از یکی از پیاده‌ها حمایت کند و فیل حریف را در ازای آن پیاده بگیرد، به پیروزی می‌رسد. هر مهره سیاه می‌تواند یکی از پیاده‌ها را بلوکه کند، اما این بلوکه پایدار نیست.

1.♗f3

فیل از پیادهٔ c حمایت می‌کند تا 2.♔e6 بازی شود. سیاه نمی‌تواند از پیشروی پیادهٔ f جلوگیری کند.

1. ...♗h4

2.♔e6 ♔d8

3.f6 ♗g5

4.f7 ♗h6

پیاده‌های سفید به طور موقت متوقف شده‌اند.

5.♔f6 ♗f8

6.♔g6 ♔e7

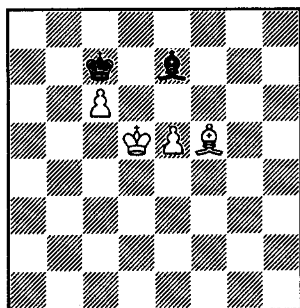
7.♔h7 ♔d8

8.♔g8

سفید می‌برد. فیل سیاه ازبین می‌رود.

در این مثال مشخص می‌شود که دورتر بودن پیاده‌ها از یکدیگر به نفع سفید است. اگر پیاده‌ها به هم نزدیکتر باشند سیاه می‌تواند مساوی کند.

(۲۵۸)



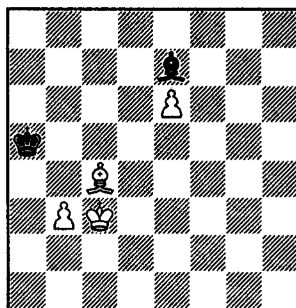
پس از

1.♗e4 ♗h4 2.♔e6 ♗g5 3.♔f7 ♔d8! 4.e6 ♗h4

بیشترین کاری که از دست سفید برمی‌آید گرفتن فیل در ازای دو پیاده و مساوی است.

همچنین اگر سیاه بتواند پیاده‌ها را از یک قطر کنترل کند با متوقف کردن پیشروی هر دو آنها، می‌تواند دست به دفاعی موفقیت‌آمیز بزند. (نمودار ۲۵۹).

(۲۵۹)



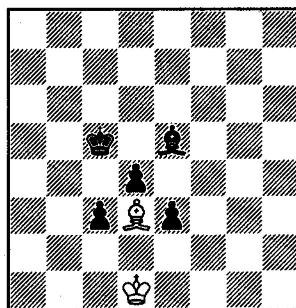
در این پوزیسیون وضع سفید بهتر نمی‌شود، زیرا سیاه کنترل خانه‌های b4 و e7 را از دست نمی‌دهد. او با ادامهٔ

1.♗e2 ♗f8 2.♔c4 ♗e7 3.♔d5 ♔b6!

به دفاع غیرفعال دست می‌زند و اگر شاه سفید به f7 برود، سیاه با ♔d8 ... مانع هر اقدامی می‌شود.

وقتی پیاده‌ها بلوکه شوند، گاهی حتی با سه پیاده هم بردن بازی نامکن است. این مثال را ملاحظه کنید:

(۲۶۰)
حرکت سیاه



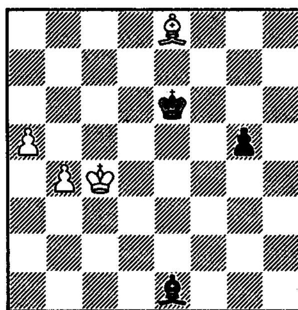
سیاه قادر به برچیدن بلوکه‌ها نیست. پس از **...1. ♔b4 2.♔c2!** سفید فیل خود را در قطر f1 – a6 نگه می‌دارد و اگر شاه سیاه به جناح دیگر برود، پس از !♔e2 همین روند به صورت معکوس به اجرا درمی‌آید. چنین آخربازی‌هایی استثناء هستند اما نکتهٔ پراهمیت آن است که نباید اجازه داد تا پیاده‌ها بلوکه شوند.

ب: فیل و پیاده(ها)ی سفید و سیاه

وقتی هر دو طرف دارای پیاده باشند، معمولاً راه‌های ظریفی پیدا می‌شود که بعضی از آنها در نگاه اوّل باورنکردنی به نظر می‌رسند. امّا چنین آخر بازی‌هایی بیشتر جنبهٔ عملی دارند، بنابراین در اینجا به بررسی مثال‌های ساده‌تری می‌پردازیم که بیانگر قواعد اصلی حاکم بر این گونه آخربازی‌هاست.

بار دیگر باید به این نکته تأکید کرد که فیل‌های ناهمرنگ، برای حمایت از پیشروی پیاده‌های خودی چندان مناسب نیستند. زیرا نمی‌توانند با فیل حریف مقابله کنند. به همین دلیل معمولاً فیل به مقابله با پیاده‌های دشمن می‌پردازد و وظیفهٔ حمایت از پیشروی پیاده‌های خودی را به شاه وامی‌سپارد. نمودار ۲۶۱ را که شبیه پوزیسیون از یک بازی است ملاحظه کنید:

(۲۶۱)



ج. برگر ۱۸۹۵

شانس برد سفید اندک به نظر می‌رسد، چون شاه سیاه به پیاده‌ها نزدیک است و پیاده‌اش تهدید به پیشروی دارد. با این وصف، سفید با بازی دقیق می‌تواند موفق به پیروزی شود، بدین‌گونه:

1.♔c5

نخست باید شاه سیاه را از رسیدن به جناح وزیر بازداشت. پس از ?1.a6 و ♗f2 ... ♔d6 ...2. مساوی، حتمی است.

1. ... ♔e7

2.♔c6!

جان کلام. سیاه نمی‌تواند 2. ... ♗×b4 را به دلیل 3.a6 و سپس 4.a7 بازی کند، بنابراین عملاً مجبور به گرفتن فیل است. انجام معکوس این حرکات هم میسر است، 2.a6 و 3.♔c6 اما ?2.♗h5 پس از 2. ... ♔d7 3.a6 ♔c7 فقط به مساوی می‌رسد.

2. ... ♔×e8

3.a6 ♗f2

4.b5 g4

تنها شانس متقابل سیاه.

5.b6 g3

6.a7 g2

7.a8=♕+

می‌برد.

پایان بازی ممکن است بدین گونه باشد 7. ... ♔e7 8.♕a3+ یا اینکه 8.♕a7+ ♔f6 9.♕a1+ و 10.b7

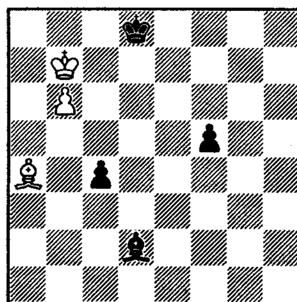
یا در همین ادامه

8. ... ♔f8 9.♕b8+ ♔g7 10.♕e5+

8. ... ♔e8 9.b7.

حتی در آخر بازی‌هایی که چند پیاده وجود دارد، داشتن پیاده‌های روندهٔ منفردی که حتی‌الامکان از هم دورتر باشند پر اهمیت است. زیرا فیل دشمن نمی‌تواند آنها را متوقف کند. نمودار ۲۶۲ مثالی جالب در این مورد ارائه می‌کند.

(۲۶۲)



ی. بهتینگ ۱۸۹۵

پیاده‌های سیاه بسیار نیرومنداند و نمی‌توان تنها با فیل آنها را متوقف کرد، مثلاً:

1.♗d1 c3 2.♗c2 f4 3.♗d1 f3!

بنابراین سفید باید از شاهش کمک بگیرد، اما پس از 1.♔c6 ♔c8! تهدید 2.b7 ♗f4 تهدید 3.♗c2 بود.

2.♔d5 c3 3.♗c2 f4 4.♔e4

سفید بهای زیادی پرداخته است. سیاه پس از 4. ... ♔b7 پیادهٔ b را می‌گیرد و همانند نمودار ۲۵۷ به پیروزی می‌رسد.

از این ادامه چنین برمی‌آید که سفید فقط با دادن پیادهٔ خودی می‌تواند پیاده‌های سیاه را متوقف کند که در آن حالت هم می‌بازد! آیا راه حل دیگری وجود دارد؟ امکانات نهفته در آخر بازی‌های به ظاهر ساده، غالباً توسط طراحان بررسی‌ها کشف می‌شوند. این مثال، همان‌گونه که بازی زیر نشان می‌دهد، موردی مناسب محسوب می‌شود:

1.♔a6!

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، 1.♔c6 خوش‌ظاهر کارساز نیست و ادامهٔ 1.♔a7 ♗e3 یک تمپ اساسی می‌دهد. اکنون تهدید سفید 2.b7 ♗f4 و 3.♗c2 است.

1. ... ♔c8

سیاه انتخاب دیگری ندارد، چون 1. ... ♗b4 یا 1. ... ♗c3 پس از 2.♔b5 منجر به ازدست رفتن پیادهٔ c می‌شود، در حالی که پیادهٔ f پس از 1. ... ♗e1 2.b7 ♗g3 3.♗c2 ازمیان برداشته می‌شود. اکنون تهدید سیاه 2. ... ♔b8 است.

2.♔a7! ♗e3

3.♔a8!

حرکتی به ظاهر ابلهانه، برای آنکه سفید نه فقط پیاده‌اش را قربانی می‌دهد بلکه شاهش را هم تا حد

ممکن از پیاده‌های سیاه دور می‌کند. طرح سفید به زودی معلوم می‌شود.

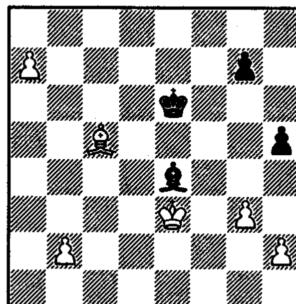
3. ... ♗×b6

4.♗b3!!

فقط در اینجا، ایدهٔ هوشمندانه متجلّی می‌شود. سیاه نمی‌تواند به دلیل پات، فیل را بگیرد و درصورت 4. ...c3 5.♗e6+ و 6.♗×f5 مساوی می‌شود.

چنین ایده‌هایی معمولاً خیلی بیشتر از تصور ما پیش می‌آیند، و دلیل آن، طبیعت غیرعادی آخربازی فیل‌های ناهمرنگ است. اما برای مثال نهایی‌مان، یک آخر بازی آموزنده انتخاب شده که به شیوه‌ای متدیک چگونگی تبدیل برتری به برد را نشان می‌دهد.

(۲۶۳)
حرکت سیاه



اویوه ـ یانوفسکی ۱۹۴۶

این پوزیسیون در سال ۱۹۴۶ در بازی اویوه ـ یانوفسکی در شهر گرونینگن ایجاد شد. سفید دو پیادهٔ متّصل رونده دارد، اما این پیاده‌ها در حال حاضر به طرز مؤثری توسط فیل سیاه بلوکه شده‌اند. همچنین در جناح شاه نیز شانسی به چشم نمی‌خورد. این مثال، یکی از نمونه‌های بی‌شمار در آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ است که برتری واضح قوا، درمقابل بهترین دفاع، ناکافی از آب درمی‌آید. اما همان‌گونه که بازی زیر نشان می‌دهد سیاه نباید گمان کند که این کار خیلی ساده است:

1. ... ♗g2?

با کمال تعجب، این حرکت طبیعی، به اشتباه قاطع مبدّل می‌شود. سیاه باید بر این گمان باشد که می‌تواند هر حرکتی را در اینجا انتخاب کند، زیرا پس از 2.♗f8 g6 3.♔d4 ♔d7 با امکانات عالی دفاعی خود می‌تواند از بازی سفید در جناح وزیر جلوگیری کند.

اما همان‌گونه که ادامه نشان می‌دهد، در جناح شاه هم، برای سیاه خطر وجود دارد. البتّه نه آنکه قوا ازدست بدهد بلکه شاهش مجبور خواهد شد به f7 برود تا از آنجا بتواند به موقع به جناح وزیر برگردد. تمام بازی، همان‌گونه که خواهیم دید، همانند یک بررسی آخربازی است.

سیاه با !1. ... ♔f5 مسیر شاه سفید به جناح شاه را بلوکه می‌کرد و به تساوی می‌رسید. پس از

2.♗f8 g6 3.♔d4 ♗a8 4.♔c5 ♔e6 5.♔b6 ♔d7

سفید به جایی نمی‌رسد و بازی مساوی است. اما حتی در این پوزیسیون هم سیاه هنوز باید مراقب باشد. اگر با

6.b4 ♔c8 7.b5 ♔d7 8.♗b4

ادامه دهیم، سیاه برای تضمین مساوی باید !8. ... ♔c8 بازی کند. در همین جا یک حرکت سهل‌انگارانهٔ فیل منجر به شکست می‌شود، مثلاً

8. ... ♗f3? 9.a8=♕ ♗×a8 10.♔a7 ♗f3 11.♔b8! ♗e4 12.b6 ♔c6 13.♔a7

می‌برد.

دقت در آخر بازی حتی مهمتر از وسط بازی است، زیرا به ندرت شانس دیگری پیش می‌آید.

2.♔f4! g6

3. g4!

پیادهٔ h سفید جزئی از طرح است و نباید تعویض شود.

3. ...hg

یا اینکه

3. ... ♗a8 4.gh gh 5.♔g5 ♗f3 6.h4 ♔d7 7.b4 ♔c7 8.a8=♕ ♗×a8 9.♔×h5

می‌برد.

4.♔×g4 ♗h1

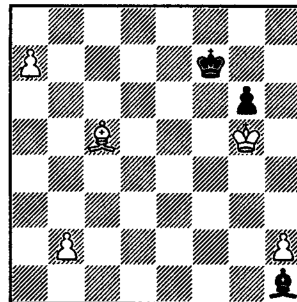
سیاه نمی‌تواند از ♔g5 جلوگیری کند، زیرا اگر 4. ... ♔f6 5.♗d4+ یا

4. ... ♔d7 5.♔g5 ♗e4 6.h4 ♔c7 7.a8=♕

همانند تفسیر قبل بردی مشابه نصیب ما می‌کند.

5.♔g5 ♔f7

(۲۶۴)



اویوه ـ یانوفسکی ۱۹۴۶

این پوزیسیونی است که سفید در پی آن بود. اکنون او طرح نهایی‌اش را آماده می‌کند.

6.♗d4 ♗g2
7.h4 ♗h1
8.b4 ♗g2
9.b5 ♗h1
10.♗f6!

این مهمترین ایدهٔ تدارکاتی سفید است که از رفتن شاه سیاه به e7 جلوگیری می‌کند و همزمان پیادهٔ آزاد آتی سیاه در جناح شاه را متوقف سازد.

10. ... ♗g2

یا اینکه

10. ... ♗e4 11.h5! gh 12.♔f4

و 13.♔e5 می‌برد.

11.h5 gh

12.♔f5! 1-0

شاه سیاه نمی‌تواند به جناح وزیر برسد (12. ... ♔e8 13.♔e6) پیادهٔ h اش متوقف شده و دفاعی درمقابل پیشروی پیاده‌های سفید وجود ندارد.

با این مثال به بحثمان درمورد آخر بازی فیل مقابل فیل خاتمه می‌دهیم. البته پوزیسیون‌های جالب دیگری وجود دارد که مجال پرداختن به آنها نیست، اما بعداً در بخش آخر بازی‌های عملی چند مثال ارائه خواهد شد.

فیل و پیاده(ها) درمقابل اسب

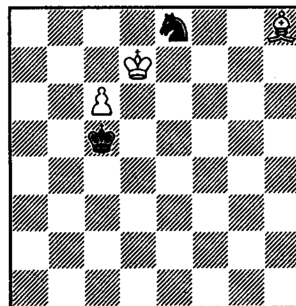
مدتهای طولانی، مباحثهٔ تئوریسینها برسر ارزشهای مربوط به فیل و اسب، در آخر بازی بود. مثلاً، می‌دانیم که چیگورین اسب را بهتر می‌دانست، حال آنکه اشتاینیتز و بعدها تاراش فیل را ترجیح می‌دادند. شاید طرح موضوع به این شکل، مطلقاً درست نباشد، چون همه چیز به پوزیسیون بستگی دارد. به طور کلّی در پوزیسیون‌های بازکه در دو جناح می‌توان بازی کرد فیل قویتر است. برتری اسب در پوزیسیون‌های بسته، به خصوص اگر فیل توسط پیاده‌ها محدود شده باشد به چشم می‌خورد. درپایان باید متذکّر شویم که فیل می‌تواند اسب را در حاشیهٔ صفحه به دام اندازد (مثلاً فیل سفید در d5 و اسب سیاه در a5 باشند)، اما اسب نمی‌تواند مشابه این کار را انجام دهد.

البته با نبودن پیاده در صفحه، بازی مساوی است، اما حتی داشتن یک پیاده هم غالباً برای برد کافی نیست، فرق نمی‌کند که پیاده متعلّق به کدام یک از

طرفین باشد. اما اگر یکی از طرفین دو پیاده یا یک پیاده بیشتر از دیگری داشته باشد بازی معمولاً به برد می‌رسد. در چنین حالت‌هایی، صاحب فیل معمولاً به طرز مؤثرتری می‌تواند دفاع کند.

در آخر بازی‌های فیل و پیاده در مقابل اسب، قواعد کلی راجع به برد یا مساوی وجود ندارد. بنابراین به ارائه مثال‌های خاص می‌پردازیم که نشان‌دهندهٔ طریقهٔ بازی در چنین آخر بازی‌هایی است، با نمودار ۲۶۵ شروع می‌کنیم.

(۲۶۵)



نشریهٔ سالنمای شطرنجباز ۱۸۵۶

در پوزیسیون‌هایی مشابه، سفید فقط در دو حالت می‌تواند امید به پیروزی داشته باشد. یا شاه و اسب سیاه نتوانند پیاده را متوقف کنند، یا بتوان اسب را به استقرار در جایی واداشت که به پوزیسیون وضعیت اکراهی منجر شود. در مثال ما سفید با روش دوّم به پیروزی می‌رسد. واضح است که اسب حرکت ندارد، بنابراین سفید باید سعی کند تا شاه سیاه را از پیاده دور سازد تا تهدید ♔×e8 را عملی کند. رسیدن به وضعیت اکراهی در پوزیسیون فوق امکان‌پذیر است، زیرا اگر اکنون نوبت حرکت با سیاه بود، هم ♔b5 ... .1 و هم ♔d5 ... .1 درمقابل !2.♗d4 به شکست منتهی می‌شدند.

1.♗c3

پس از

1.♗d4+ ♔d5

یا

1.♗e5 ♔b6 2.♗d4+ ♔b5

سفید خود در وضعیت اکراهی قرار می‌گیرد، بنابراین، باید شاه سیاه را از c5 و b6 دور کند.

اگر نوبت حرکت با سیاه بود، راه حل قدری طولانی‌تر می‌شد: پس از ♔b6 ... .1 سفید منتظر می‌ماند تا با !2.♗e5 ♔c5 3.♗c3 به واریاسیون اصلی بپیوندد.

1. ...♔b6

همان‌گونه که نشان داده شد این حرکت اجباری است.

2.♗a5+

سفید کنترل یکی از خانه‌های کلیدی را دردست می‌گیرد، زیرا ♔×a5 ... .2 درمقابل 2.♔×e8 به شکست می‌انجامد.

2. ...♔b5

پس از 3.♗d8 ♔c5 ... .2 سفید کمی سریعتر به پیروزی می‌رسد.

3.♗d8 ♔c5

4.♗h4 ♔b5

درصورت 5.♗e7 ♔d5 ... .4 سفید می‌برد.

اگر

4. ...♔b6 5.♗f2+ ♔b5 6.♗d4

سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

5.♗g5! ♔c5

6.♗e3+ ♔d5

پس از ♔b5 ... .6 همین اتفاق می‌افتد.

7.♗d4! ♘d6

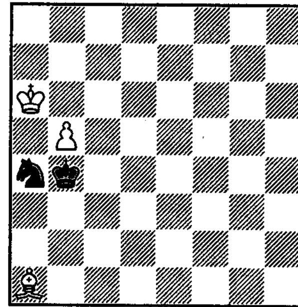
8.c7

سفید می‌برد.

هرچه پیاده به حاشیهٔ صفحه نزدیکتر باشد، ممانعت از پیشروی آن توسط اسب، دشوارتر است.

نمودار ۲۶۶ مثال خوبی از این دست محسوب می‌شود. گرچه سفید پیاده‌اش در عرض پنجم قرار دارد ولی به دلیل آنکه اسب سیاه از فضای کافی در سمت چپ پیاده برخوردار نیست، به پیروزی می‌رسد.

(۲۶٦)



سفید با محبوس کردن اسب آغاز می‌کند.

1.♗d4 ♔c4

پس از 1. ... ♔b3(a3) 2.♔a5 به شاخهٔ اصلی می‌رسیم.

2.♔a5 ♔b3

3.♗f6 ♔a3

یا اینکه

3. ...♘c5 4.b6 ♔c4 5.♗e7

بار دیگر به ادامهٔ بازی تبدیل می‌شود.

4.♗g5 ♔b3

5.♗c1!

سفید اسب را وادار به حرکت می‌کند تا پس از آن بتواند پیاده را جلو براند. 5.♗e7 به دلیل 5. ...♘b2! و سپس 6. ...♘c4 که مساوی واضحی در پیش‌رو داشت قابل بازی نبود.

5. ...♘c5

6.b6 ♔c4

بهترین حرکت سیاه که شاه سفید را از دسترسی به b5 بازمی‌دارد. مثلاً درصورت 6. ...♘b7+ آنگاه 7.♔b5 به سرعت می‌برد.

7.♗a3 ♘d7

یا اینکه

7. ...♘b7+ 8.♔a6 ♘d8 9.♗e7

می‌برد.

8.b7 ♔d4

یا اینکه

8. ...♔d5 9.♔b5

9.♔b5 ♔d5

10.♗c1

اکنون سفید باید فیلش را به قطر h2-b8 بکشاند که درآن صورت سیاه دروضع اکراهی قرارمی‌گیرد. درصورت

10. ...♘b8 11.♗f4 ♘c6 12.♔b6

سفید بلافاصله به برد می‌رسد.

10. ...♔d6

11.♗f4+ ♔d5

12.♗g3

این حرکت به شاه امکان اشغال c6 را می‌دهد.

12. ...♔e6

13.♔c6 ♔e7

14.♔c7 ♔e6

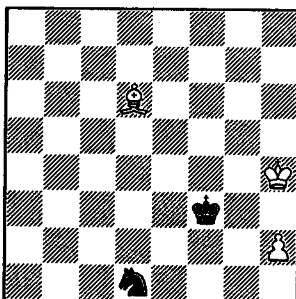
15.♗d6!

می‌برد.

برای سیاه دیگر راهی باقی نمانده است.

پیادهٔ ستون رخ شانس‌های برد بیشتری به سفید می‌دهد، زیرا دفاع با اسب در چنین حالت‌هایی بسیار دشوار است.

(۲٦۷)



پ. بیلگوئر ۱۸۴۳

نمودار ۲۶۷، پوزیسیونی را نشان می‌دهد که سفید حتی با وجود استقرار پیاده در خانهٔ مبدأ هم می‌تواند به پیروزی برسد.

1.♔g5 ♘f2

سیاه برای دفاع، باید به اسبش تکیه کند، زیرا شاهش نمی‌تواند به موقع عقب‌نشینی کند، مثلاً

1. ...♔e4 2.h4 ♔d5 3.h5! ♔e6

(یا اینکه 3. ... ♔×d6 4.h6)

4.h6 ♔f7 5.♗e5 ♔g8 6.♔g6

و پیاده به وزارت می‌رسد. 1. ... ♘c3 پس از 2.h4! به ادامهٔ اصلی تبدیل می‌شود.

2.h4! ♘e4+

درصورت 2. ... ♘g4 3.h5 سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

3.♔g6 ♘×d6

یا اینکه

3. ...♘f2 4.h5 ♘g4 5.♔g5

به برد می‌رسد.

4.h5 ♘c4

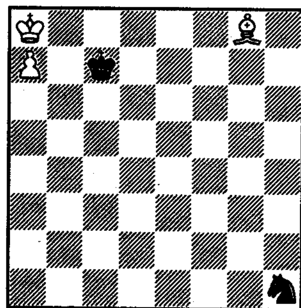
به وضوح می‌توان دید که اسب درمقابل پیادهٔ رخ تا چه حد درمانده است. با وجود آنکه پیاده سه خانه با وزارت فاصله دارد، کاری ازدست سیاه ساخته نیست.

5.h6 ♘e5+

6.♔g7

اما، حالتی استثنایی وجود دارد که سفید در معرض خطر جدّی باخت قرار می‌گیرد. در نمودار ۲۶۸، طرفی که از نظر کمّی قویتر محسوب می‌شود ناگزیر است با دقت فوق‌العاده، درمقابل مات شدن به دفاع برخیزد!

(۲۶۸)



ک. ریشتر ۱۹۱۰

اسب سیاه فقط باید خود را به b6 برساند تا مات صورت بگیرد، بنابراین فیل سفید باید به نحوی از این موضوع جلوگیری کند. اسب سیاه از پنج خانه می‌تواند به b6 برسد. این خانه‌ها a4, c4, d5, d7 و c8 هستند. فیل باید طوری حرکت کند که بتواند این خانه‌های سفید را در لحظهٔ فرود اسب کنترل کند.

اگر کمی جلوتر برویم، خواهیم دید که اسب می‌تواند فقط دو خانه را همزمان مورد تهدید قرار دهد. به عنوان مثال از b2، a4 یا c4 را و از c3 , a4 و d5 را تهدید خواهد کرد. بنابراین هنگامی که اسب سیاه در b2 مستقر شود، فیل باید در وضعیتی باشد که بتواند به b3 یا b5 برود، با بودن اسب در c3، خانه‌های حساس فیل، b3 یا c6 هستند. به عبارت دیگر ما همانند آخر بازی‌های پیاده با مجموعه‌ای از خانه‌های متناسب سروکار داریم. (برای تکمیل این تصویر، خانه‌های متناسب اسب و فیل به این شرح است: اسب در e5، فیل در e6 یا b5؛ اسب در d6، فیل در e6 یا a6؛ اسب در f6؛ فیل در e6 یا c6، اسب در e7، فیل در e6 یا b7؛ اسب در c5، فیل در قطر a4-e8).

همان‌گونه که مشاهده می‌شود، اکثر این خانه‌های متناسب در قطر a2-g8 قرار دارند، که به وضوح

بهترین قطر برای استقرار فیل است. اکنون می‌پردازیم به راه حلّ:

1. ♗a2 ♘f2

2. ♗g8 ♘d3

3. ♗c4

اکنون سفید باید مراقب باشد که در وضع اکراهی قرار نگیرد. اگر ازسر بی‌دقتی به یکی از خانه‌های حسّاس b3 یا e6 برود، بازنده می‌شود! مثلاً 3.♗e6? ♘e5! یا 3.♗b3? ♘b2 در هر دو حالت، اسب در دو حرکت مات می‌کند. سیاه همچنین تهدید 3. ... ♘c5 را دارد که سفید برای رفع آن، باید فیل را به قطر a4-e8 ببرد. بنابراین 3.♗a2? درمقابل 3....♘c5! بازنده می‌شود. سفید گزینه‌های 3.♗d5 یا 3.♗f7 را هم دراختیار دارد.

3. ...♘c5

4. ♗b5 ♘e4

5. ♗c4

فیل به قطر مهمّ a2-g8 بازمی‌گردد.

5. ...♘d6

6. ♗e6 ♘b5

7. ♗g8 ♘c3

درصورت 7. ... ♔c8 سفید 8.♗e6+! بازی می‌کند.

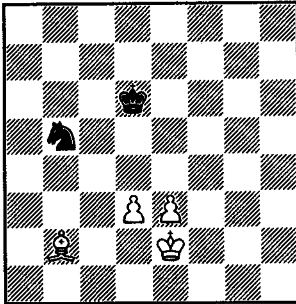
8. ♗b3!

مساوی می‌شود.

اگر سفید فیل و دو پیاده در مقابل اسب داشته باشد، معمولاً برد قطعی است. دفاع فقط درصورتی به تساوی منجر می‌شود که یکی از پیاده‌ها، پیادهٔ «ناهمخوان» رخ باشد (خانهٔ تبدیل پیاده توسط فیل کنترل نشود) و اسب بتواند درمقابل پیادهٔ ستون اسب قربانی شود. البته اگر پیاده‌ها به وضع غلطی پیشروی کرده باشند و توسط مهره‌های سیاه بلوکه شده باشند نیز بازی مساوی خواهد بود.

مثال شسته رفته‌ای را بررسی می‌کنیم که سفید برای برد با مشکلات تکنیکی مواجه نمی‌شود:

(۲۶۹)



در اینجا قاعدهٔ مفید، هدایت پیاده‌ها ازطریق خانه‌های غیرهمرنگ با خانه‌های فیل است وگرنه خطر بلوکه شدن آنها وجود دارد. مثلاً، درصورت 1.d4? ♔d5 2.♔d3 ♘d6 و سپس 3. ... ♘e4 سفید نمی‌تواند بلوکه‌ها را برچیند، زیرا کنترل تمام خانه‌های عقب‌نشینی اسب توسط فیل ناممکن است.

1. e4! ♔c5

2. ♔e3 ♔d6

2. ... ♘b4 بی‌فایده است، چون سفید قبل از پیش راندن پیادهٔ d , 3.♗g7 می‌کند.

3.d4 ♘c7

4.♔d3

البته 4.d5? ♘×d5+ خوب نیست، امّا 4.♗c3 و 5.♗a5 هم قابل بازی است.

4. ...♔c6

5.♔c4 ♔d6

6.d5

برای متوقّف کردن پیاده‌ها کاری از سیاه ساخته نیست.

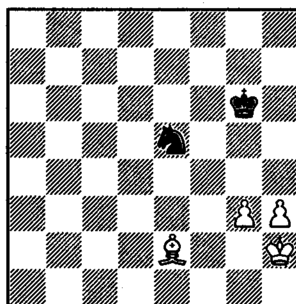
6. ...♘e8

7.e5+ ♔e7
8.♗a3+ ♔f7
9.♔c5

سفید می‌برد.

تعقیب قاعدهٔ قرار ندادن هر دو پیاده در خانه‌هایی که فیل کنترل می‌کند حائز اهمیت است و درصورت وجود پیادهٔ «ناهمخوان» رخ، اسب نباید امکان یابد تا درمقابل پیادهٔ ستون اسب قربانی شود. این پوزیسیون توسط فاین ارائه شده است:

(۲۷۰)



طبق قاعدهٔ ما، سفید باید با 1.h4 آغاز کند، اما در این حالت کارش فوق‌العاده مشکلتر می‌شود. پس از 1. ... ♔h6 سفید نمی‌تواند پیادهٔ g را جلو ببرد مگر آنکه اسب را از پوزیسیون مسلّطش دور کند.

بنابراین !1.g4 بهترین حرکت محسوب می‌شود، چون این پیاده توسط پیادهٔ h دفاع می‌شود و مانع قربانی شدن اسب است. خطر بلوکه کردن با 1. ... ♔g5 2.♔g3 ♘g6 وجود ندارد چون پس از 3.♗d3 ♘h4 4.♗e4 سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و سریعاً بازنده می‌شود. بنابراین پس از !1.g4 سفید می‌تواند پیاده‌هایش را به تدریج پیش براند، مثلاً:

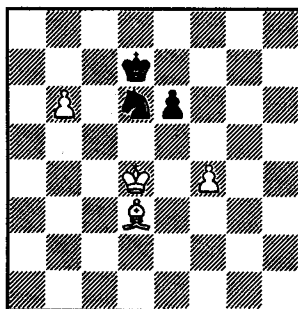
1. ... ♘c6 2.♔g3 ♘d4 3.♗d3+ ♔f6 4.h4 ♘e6 5.♗c4 ♘c5 6.♔f4 ♘d7 7.♗d3 ♔g7 8.g5 ♘f6 9.♗e4 ♘h5+ 10.♔g4 ♘f6+ 11.♔f5 ♘h5 12.♗f3 ♘g3+ 13.♔f4

و سفید به راحتی می‌برد.

اگر پیاده‌های سفید منفرد باشند، برد ساده‌تر است، مگر آنکه خیلی به هم نزدیک باشند و یکی از آنها پیادهٔ «ناهمخوان» رخ باشد یا آنکه به نحو مؤثری بتوان آنها را بلوکه کرد. نکات کوچکی در این استثنائات وجود دارد.

همچنین بدیهی است که آخر بازی فیل و پیاده درمقابل اسب و پیاده باید به تساوی منتهی شود، مگر آنکه یک پیاده به سرعت پیشرفته شود یا نحوهٔ استقرار مهره‌های دشمن بد باشد. در اینجا باز هم به استثنائات نمی‌پردازیم. حال توجه خود را به نمودار ۲۷۱، پوزیسیون طبیعی‌تری که در آن فیل و دو پیاده درمقابل اسب و یک پیاده قرار گرفته‌اند، معطوف می‌کنیم.

(۲۷۱)



الیسکازس ـ اویوه، ۱۹۴۷

سفید یک پیادهٔ سالم جلو است و باید ببرد، اما بهترین ادامه چیست؟ فقط دو طرح قابل توجّه وجود دارد: یا با شاه از پیادهٔ b حمایت کند، یا به پیادهٔ سیاه حمله‌ور شود. پوزیسیون را تجزیه و تحلیل می‌کنیم:

1.♔c5!

مطمئناً این ساده‌ترین راه است، زیرا پیادهٔ b سلاحی قاطع است. سفید پس از 1.♔e5 ♔e7

و سپس +♘f7 ... .2 به جایی نمی‌رسد.

1. ...♘b7+

سیاه اکنون ناگزیر است راه باز کند، بنابراین ترجیح می‌دهد تا درمقابل تهدید +2.♗b5 و 3.♔c6، شاه را به حاشیهٔ صفحه بکشاند.

2.♔b5 ♘d8

درصورت

2. ...♘d6+ 3.♔a6 ♔c6 4.♗c4!

سیاه نمی‌تواند فیل را بگیرد و شاهش باید به d7 برگردد. یا اینکه

2. ...♔d6 3.♗e4 ♘c5 4.b7 ♘d7 5.♔a6 ♔c7 6.♔a7

به راحتی می‌برد.

3.♔a6

با !3.♗e4 دفع حملهٔ متقابل سیاه قدری ساده‌تر است،

3. ...♔d6 4.♗g2 ♘f7

(یا اینکه 4....♔d7 5.♔a6 ♔d6 6.b7 تبدیل به ادامهٔ اصلی می‌شود)

5.♔a6 ♘d8 6.b7 ♘xb7 7.♔xb7 ♔c5 8.♔c7 ♔d4 9.♔d6 ♔e3 10.♔e5

می‌برد.

3. ...♔c6

ادامهٔ غیرفعال، سریعتر می‌بازد، مثلاً

3. ...♔c8 4.♔a7 ♘c6+ 5.♔a8 ♘a5 6.♗b5.

اکنون سیاه امیدوار است تا اسبش را درمقابل پیادهٔ b قربانی کند و سپس پیادهٔ f را بگیرد.

4.♗e4+

4.♗c4 که جواب ...4 ♔c5 را با !5.♗xe6 می‌دهد وسوسه‌انگیز به نظر می‌رسد اما پس از ...4 ♔d6 جای فیل نامناسب خواهد شد. فیل در قطر بزرگ مؤثرتر است.

4. ...♔c5

5.♗h1

البته ادامهٔ 5.b7 ♘xb7 6.♔xb7 ♔d4 و 7. ...♔e3 به مساوی می‌رسد اما ادامهٔ 5.♔a7 ♔d4 6.♗h1 هم ممکن است، یا حتی در همین شاخه، پس از 6.♔b8 ♔xe4 7.♔c7 پیادهٔ b وزیر می‌شود.

5. ...♔d4

6.♔a7 e5

آخرین تلاش. اگر

6. ...♔e3 7.♔b8 ♔xf4 8.♔c7

می‌برد.

7.f5

دو پیادهٔ رونده به سهولت می‌برند، زیرا پیادهٔ e سیاه توسط فیل متوقف خواهد شد.

7. ...e4

8.♔b8

یا اینکه 8.f6 e3 9.♗f3 با تهدید 10.b7 و 11.f7 می‌برد.

8. ...e3

9.♗f3 ♘c6+

تهدید سفید 10.♔c7 بود.

10.♔c7 ♘b4

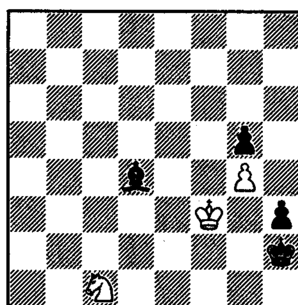
11.♔d6

می‌برد.

فیل و دو پیادهٔ متّصل معمولاً درمقابل اسب و پیاده به برد می‌رسند. اگر هر دو پیادهٔ سفید رونده باشند، فیل می‌تواند به نحو مؤثری از آنها حمایت کرده و همزمان پیادهٔ دشمن را متوقف کند. فقط هنگامی که سفید پیادهٔ رونده نداشته باشد و شاه سیاه

درمقابل پیاده‌ها قرار گرفته باشد، شانس‌های برد به حداقل می‌رسند. درحالتی که یکی از پیاده‌های سفید، پیادهٔ «ناهمخوان» رخ باشد یا بتوان پیاده‌ها را بلوکه کرد، دفاع آسان‌تر هم می‌شود. به بررسی یک مثال می‌پردازیم که سیاه فیل دارد و برای برد باید بسیار احتیاط‌آمیز بازی کند.

(۲۷۲)



مونکه ـ هینریش ۱۹۲۶

پیادهٔ h سیاه، که توسط شاه حمایت می‌شود بسیار نیرومند است. تنها مشکل، آن است که شاهش سر راه پیاده قرار دارد و ردکردن آن دشوار است. سیاه برای برد باید با فیل دست به مانوری پرظرافت بزند.

1.♘e2 ♗e3!

حرکتی زیبا. البته سفید نمی‌تواند فیل را بگیرد، زیرا پس از 2.♔×e3 ♔g2 پیاده h وزیر می‌شود. حرکت کم اثرتر 1. ... ♗c5 هم قابل بازی است.

2.♘g3 ♗d2

این فیل عازم خانهٔ نیرومند e1 می‌شود. درصورت

2. ... ♗f4 3.♘e2 ♔h1? 4. ♘×f4 gf 5.♔f2!

این سیاه است که باید برای مساوی بجنگد. اما اگر فیل تعویض نشود و در قطر b8-h2 باقی بماند سفید با بردن شاهش به f2 و f3 حرکت‌های تمپ‌گیر دارد.

3.♘e2

البته 3.♔f2 ♗e1+ خوب نیست. درصورت 3.♘f1 ♔g1 4.♘×d2 h2 پیاده وزیر می‌شود.

3. ... ♗e1

این خانه خوب است چون g3 را از اسب و f2 را از شاه می‌گیرد. اکنون نمی‌توان پیاده را متوقف کرد.

4.♘d4 ♔h1

البته

4. ... ♔g1 5.♘e2+ ♔f1 6.♘g3+

خوب نیست و شاه سیاه باید برگردد، زیرا 6. ... ♗×g3 7.♔×g3 مساوی می‌کند.

5.♘e2 h2

اینک سفید در وضع اکراهی قرار دارد و باید اجازه دهد تا شاه سیاه از کنج خارج شود.

6.♘d4 ♔g1

7.♘e2+ ♔f1

8.♘g3+

آخرین شیرینکاری!

8. ... ♗×g3

9.♔×g3 h1=♖!

البته 9. ... h1=♕ پات می‌کند، اما ارتقاء به یک سوار سبک، یا 9. ... ♔g1 هم به برد می‌رسد.

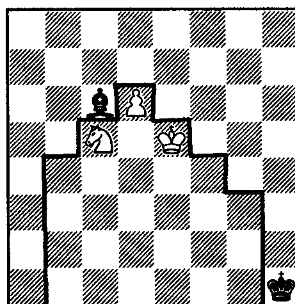
فیل درمقابل اسب و پیاده(ها)

فیل درمبارزه علیه پیاده‌ها، غالباً بسیار مؤثرتر از اسب است، که به معنای آن است که فیل درمقابل اسب و پیاده معمولاً مساوی می‌کند.

طرفی که اسب دارد، فقط زمانی که پیاده‌اش زیاد پیشرفته باشد و شاه حریف به قدر کافی دور، شانس پیدا می‌کند. حتی در این حالت هم فیل با یک پیادهٔ

مـرکزی مـی‌توانـد مـقابله کـند، زیـرا دو قـطر خـوب دراختیار اوست. مثال بعدی‌مان را ملاحظه کنید:

(۲۷۳)



حتی اگر شاه سیاه نقشی در بازی نداشته باشد هم سفید به پیروزی نمی‌رسد. فیل می‌تواند با بهره گیری از دو قطر e8-a4 و c8-h3 خانهٔ کلیدی d7 را کنترل کند. بازی ممکن است بدین گونه جریان یابد:

1.♔e6 ♗b5
2.♔e7 ♗c6
3.♔d8

تنها شانس، زیرا اسب به تنهایی نمی‌تواند از قطر a4-e8 مراقبت کند.

3. ...♗b5
4.♔c7 ♔g1
5.♘d3 ♔h1
6.♘e5 ♗e8!

اجباری است، زیرا سفید تهدید 7.♘c6، و برد را داشت.

7.♘d7 ♔g1
8.♔d8 ♗g6

فیل باید موقتاً هر دو قطر حساس را ترک کند، اما مستقیماً عازم f5 می‌شود.

9.♔e7 ♗f5

تـهدید، 10.♘f8 ♗f5 11.♘e6 و بـرد بود.

10.♘c5 ♗c8!

سیاه از همان روش دفاعی، در یک قطر دیگر استفاده می‌کند. تلاش سفید حاصلی دربر ندارد، مثلاً 11.♔d8 ♗f5، یا

11.♘d7 ♔h1 12.♔d8 ♗a6
13.♔c7 ♗b5 14.♘e5 ♗e8!

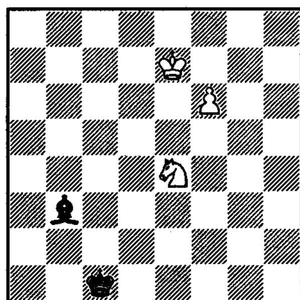
و الی آخر

استاد بزرگ آورباخ، منطقه‌ای را که باید پیاده در آن قرار بگیرد تا فیل بی‌کمک شاه آن را متوقف کند، مشخص کرده است (نمودار ۲۷۳ را ملاحظه کنید).

این حالت برای فیلی سفیدرو که خانهٔ جلوی پیاده را کنترل می‌کند نافذ است. در مورد فیل سیاه‌رو، منطقهٔ متقارنی که با خانه‌های b3 , c4 , d5 , e6 , f5 و g4، مرزبندی شده، مصداق می‌یابد. فیل بی کمک شاه قادر به متوقف کردن یک پیادهٔ رخ نیست.

اما، اگر پیادهٔ سفید بالای خط مرزی باشد، برد به دور و نزدیک بودن شاه سیاه بستگی پیدا می‌کند. تحلیلگران حتی منطقه‌ای را که شاه سیاه به منظور تساوی در پوزیسیون‌های مختلف پیاده، باید در آن قرار بگیرد، مشخص کرده‌اند. ما در اینجا فرصت تحلیل چنین پوزیسیون‌هایی را نداریم ولی به خوانندگان علاقه‌مند توصیه می‌کنیم که به کتابهای تخصصی‌تر آخر بازی مراجعه کنند. درضمن می‌پردازیم به یک نمونه از همین آخربازی‌ها.

(۲۷۴)



و.کوشک ۱۹۲۱

پیادهٔ سفید از خانهٔ حساس f5 عبور کرده، یعنی نتیجهٔ بازی به پوزیسیون شاه سیاه بستگی پیدا کرده است. همان‌گونه که تحلیل زیر نشان می‌دهد، شاه سیاه آنچنان دور است که نمی‌تواند به موقع، خانهٔ f4 را کنترل کند:

1.♘g5 ♗g8

تهدید 2.♘e6 سفید، این حرکت را اجباری می‌کند.

2.♘f7 ♔d2

شاه رهسپار f4 می‌شود ولی خیلی دیر است. پس از

2. ... ♗h7 3.♘h6 ♗g6 4.♘f5 ♔d2 5.♘h4 ♗h5 6.♘g2!

سفید می‌برد، زیرا شاه سیاه نمی‌تواند از تهدید قاطع 7.♘f4 جلوگیری کند.

اکنون می‌بینیم که چرا این خانه آنقدر مهم است؛ اسب سفید باکنترل g6 و h5 و شاه سفید با مراقبت از f7 و e8، فیل سیاه را از قطر بیرون می‌رانند.

3.♔f8 ♗h7

4.♘g5 ♗d3

اگر

4. ... ♗g6 5.♔g7 ♗h5 6.♔h6 ♗e8 7.♘e4+ و 8.♘d6

یا در همین شاخه

5. ... ♗e8 6.♘e4+ ♔e3 7.♘d6 ♗h5 8.♔h6

سفید می‌برد.

5.♘e6 ♗g6

یا اینکه

5. ... ♗f5 6.♔e7 ♗g6 7.♘f4

می‌برد.

6.♘f4 ♗c2

7.♔e7 ♗b3

8.♘e6

می‌برد.

این تحلیل نشان می‌دهد که سیاه فقط به دلیل آنکه شاهش نمی‌تواند به موقع از f4 دفاع کند می‌بازد. به عنوان مثال، اگر در پوزیسیون اولیه، شاه سیاه به جای c1 در d1 قرار داشت، سفید به پیروزی نمی‌رسید، مثلاً:

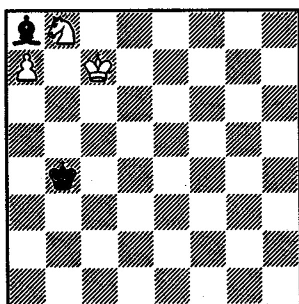
1.♘g5 ♗g8 2.♘f7 ♗h7! 3.♘h6 ♗g6 4.♘f5 ♔e2 5.♘h4 ♗h5 6.♘g2 ♔f3!

مساوی می‌شود.

هرچه پیاده به کنارهٔ صفحه نزدیکتر باشد، دفاع مشکلتر می‌شود. دلیل روشن است: فیل درواقع فقط یک قطر برای دفاع دارد، بنابراین اسب به راحتی می‌تواند آن را قطع کند. دفاع موفقیت‌آمیز تنها درصورتی ممکن است که شاه سیاه بتواند از فیل خود حمایت کند.

پیادهٔ رخ، امکانات تازه‌ای برای دفاع ایجاد می‌کند. اولاً، به دلیل وجود شانس‌های مساوی در آخر بازی پیاده، گاهی تعویض فیل با اسب، امکان‌پذیر می‌شود. دوماً، گهگاه، با قربانی دادن فیل، شاه سفید مجبور به بلوکه کردن پیاده می‌شود. مثال بعدی ما به توضیح این نکات می‌پردازد.

(۲۷۵)



ب. هورویتز ۱۸۸۵

بدیهی است که تنها طرح سفید، بردن شاه به b8

و اسب به b7 است، تا فیل از قطر بزرگ بریده شود. اما اگر شاه سیاه به b6 یا a6 برسد، با جلوگیری از ♘b7 این طرح ناکام می‌ماند. بنابراین هدف سفید، دور نگهداشتن شاه سیاه، همزمان با بهبود پوزیسیون اسب است.

1.♔b6!

سفید با 1.♘a6+ فوری، به جایی نمی‌رسد،

1. ... ♔b5 2.♔b8 ♗g2 3.♘c7+ ♔b6

و بازی مساوی می‌شود، چون اسب سفید دیگر نمی‌تواند به b7 برود.

1. ... ♔c4

دفاع غیرفعال با فیل، نومیدکننده است، زیرا سفید می‌تواند اسبش را به d6 ببرد و با تهدید ♘b7، فیل سیاه را مجبور به رفتن به a8 کند، و در ادامه با♔c7-b8 به پیروزی برسد. سیاه به قصد مقابله با این مانور باید شاهش را به خانه‌های d8-d6 برساند.

2.♘a6 ♔d4

3.♘c7 ♗f3

4.♘e6+ ♔e5

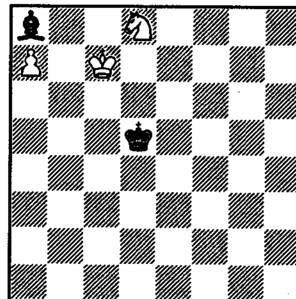
5.♘d8 ♗a8

تهدید 6.♘b7 است. اکنون دیگر به نظر می‌رسد که سفید با این حرکت و سپس ♔c7-b8 به برد می‌رسد، اما اوضاع آنقدرها هم ساده نیست.

6.♔c7 ♔d5

هر حرکت فیل امکان 7.♘b7 را می‌دهد.

(۲۷۶)



7.♘b7!

ظاهراً به نظر می‌رسد که سفید با 7.♔b8 هم به پیروزی می‌رسد، چون فیل نمی‌تواند حرکت کند، اما سیاه با طرح تدافعی،

7. ... ♔d6! 8.♔×a8 ♔c7!

مساوی را اجباری می‌کند. این پوزیسیون مساوی مشخصهٔ وضعیت پاتی است که در آن شاه سفید جلوی پیاده و شاه سیاه در خانه‌های همرنگ اسب قرار دارند و نوبت حرکت با سفید است. موضوع شاخص در این حالت آن است که اسب هیچگاه نمی‌تواند تمپ بگیرد (مثلاً نوبت حرکت را به سیاه واگذار کند)، بنابراین شاه سیاه را هرگز نمی‌توان از خانه‌های c8 یا c7 بیرون راند. یک مساوی بسیار حیرت‌انگیز!

اکنون که پوزیسیون را شناختیم، بازی زیر را راحت‌تر می‌توان درک کرد. سفید قصد دارد فقط هنگامی فیل را بگیرد که سیاه نتواند پوزیسیون مساوی بالا را ایجاد کند.

7. ... ♔e6

تنها حرکت، زیرا سیاه باید آمادهٔ پاسخ به 8.♔b8 با 8. ... ♔d7 باشد.

8.♘a5!

همان گونه که پیشتر دیدیم، سفید پس از

8.♔b8 ♔d7 9.♔×a8 ♔c8!

فقط به مساوی رسد، بنابراین مانور ظریف اسب را طرحریزی می‌کند.

8. ... ♔e7

9.♔c8!

پس از 9.♔b8 سیاه نمی‌تواند

9. ... ♔d7? 10.♘b7! ♔c6 11.♔×a8 ♔c7 12.♘d6!

را که منجر به برد سفید می‌شود بازی کند، اما او با

9. ... ♔d8! 10.♘b7+ ♔d7

و یا در همین شاخه با 10.♔×a8 ♔c7! مساوی

می‌کند.

9. ... ♔e8

فیل به دلیل ♘b7 نمی‌تواند حرکت کند، و اگر
9. ... ♔d6 10.♔b8 ♔d7 11.♘b7!
سیاه بار دیگر در وضع اکراهی قرار می‌گیرد.

10.♘c4! ♔e7

این حرکت تکراری اجباری است، زیرا حرکت فیل امکان ♘d6+ .11 و ♘b7 .12 را ایجاد می‌کند.

11.♔b8 ♔d8

شاه سیاه ناگزیر است به خانهٔ «ناهمخوان» برود، زیرا ♔d7 ... .11 درمقابل ♘b6+ .12 که فیل می‌گیرد، ناکام می‌ماند، و ♗f3 ... .11 امکان ♘a5 .12 را می‌دهد.

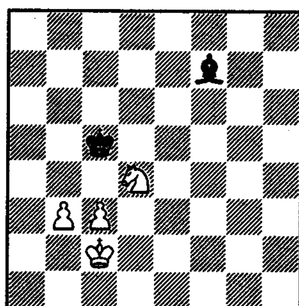
12.♘d6 ♔d7

13.♘b7!

و پس از
13. ... ♔c6 14. ♔×a8 ♔c7
(خانهٔ درست c8! است)
15.♘d6! به پیروزی می‌رسد. یک آخر بازی ناب.

آخر بازی‌های جالب زیادی درمورد اسب و پیاده درمقابل فیل وجود دارد که در اینجا به آنها نمی‌پردازیم. درعوض، توجه خود را به پوزیسیون‌هایی معطوف می‌کنیم که در آنها فیل علیه یک اسب و دو پیاده به مبارزه برمی‌خیزد. در حالی‌که یک فیل و دو پیاده تقریباً همیشه درمقابل یک اسب به پیروزی می‌رسند، با یک فیل درمقابل اسب و دو پیاده به نسبت شانس‌های بیشتری برای کسب تساوی وجود دارد. اگر پیاده‌ها متصل باشند، قوای بیشتر معمولاً می‌برد، اما حتی در اینجا استثنائاتی وجود دارد، به خصوص هنگامی که یکی از پیاده‌ها، پیادهٔ رخ باشد و فیل و شاه، بتوانند با موفقیت پیاده‌ها را بلوکه کنند. با بررسی نمودار ۲۷۷ خواهیم دید به طور معمول برد چگونه زمینه‌چینی می‌شود.

(۲۷۷)



سفید به قصد برد، باید حتماً دیر یا زود پیاده‌ای را جلو ببرد، اما در عین حال مراقب باشد تا پوزیسیون مساوی‌های خاص ایجاد نشود. پیش از هر چیز، نباید به سیاه اجازه دهد تا فیلش را درمقابل دو پیاده قربانی کند، و ثانیاً نباید اجازه دهد تا آنها بلوکه شوند، به عنوان مثال، با ♔c4 1.b4+. اما با تدارک روش‌مند، برد دشوار نیست:

1.♔b2

به منظور پیشروی پیاده‌ها، بهترین مکان شاه در a3 است، در حالی که اسب از c4 مراقبت می‌کند.

1. ... ♗g8

2.♘c2 ♗f7

یا اینکه ♔d5 ... .2 و 3.c4+ 4.♔c3 می‌برد.

3.♘e3 ♗g8

4.♔a3 ♗f7

درحالی که سفید در تدارک ادامهٔ پیشروی پیاده است، به ناگزیر سیاه غیرفعال باقی می‌ماند.

5.b4+ ♔b5

6.c4+!

مهره‌های سیاه، عقب رانده می‌شوند، زیرا آخر بازی پیاده پس از

6. ... ♗×c4 7.♘×c4 ♔×c4 8.♔a4

بازنده محسوب می‌شود.

6. ... ♔b6

7.♔b3

7.♘d5+ هم خوب بود، اما حرکت متن، منطقی‌ترین است. شاه به d4 منتقل می‌شود، تا از پیشروی پیادهٔ c حمایت کند.

7. ... ♗e6

8.♔c3 ♗f7

9.♔d4 ♗e8

از سیاه کاری جز انتظار ساخته نیست.

10.♘d5+ ♔c6

11.b5+

روش‌مندترین طرح 11.♘c3 و سپس 12.c5 و 13.b5+ است، اما حرکت متن بازی را اندکی سریعتر به پایان می‌رساند.

11. ... ♔b7

12.♔c5 ♗f7

13.♔b4 ♗e6

14.♘e7 ♗g4

15.c5 ♗f3

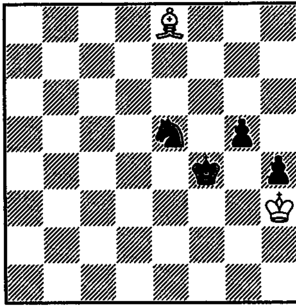
16.♔a5

می‌برد.

سیاه درمقابل تهدید 17.b6 و سپس 18.c6+ دفاعی ندارد و سفید به آسانی می‌برد.

اما اگر پیاده‌ها بی‌هنگام جلو رانده شوند و بعضاً بلوکه شوند، اوضاع به مراتب بغرنجتر می‌شود. نمودار ۲۷۸، نمونه‌ای جالب و آموزنده از این دست را پیش روی ما قرار می‌دهد.

(۲۷۸)



ب. هورویتز ۱۸۸۰

تقریباً یک قرن است که این پوزیسیون را به عنوان یک مساوی غیرمعمول می‌شناسند. طراح آن در تحلیل اولیه‌اش چند اشتباه داشت، اما با این وجود بعدها تحلیلگران، ثابت کردند که سفید با بهترین دفاع می‌تواند مساوی کند. واریاسیون‌های زیر بسیار آموزنده‌اند، و نشان‌دهندهٔ امکانات تدافعی در چنین پوزیسیون‌هایی هستند:

1.♗b5!

تنها حرکت. حرکت‌های شاه به پیادهٔ g امکان پیشروی می‌دهند، همچنین با 1.♗h5 ♘f3! پوزیسیون وضع اکراهی ایجاد می‌شود، در حالی که 1.♗a4 درمقابل

1. ...g4+ 2.♔×h4 ♘f3+ 3.♔h5 g3

و 4. ...g2 که به برد می‌رسد، ناکام می‌ماند.

1. ...♘g4

بهترین راه. درصورت

1. ...g4+ 2.♔×h4 ♘f3+ 3.♔h5 g3

سفید

4.♗f1 ♔e3 5.♔g4 ♔f2 6.♗h3!

(اگر

6.♔h3? ♘e1! 7.♔g4 ♘g2 8.♔h3 ♘e3

خوب نیست و سیاه می‌برد)

6. ...♘g1 7.♗f1!

بازی می‌کند و سیاه قادر به بهبود وضعیت نیست.

اگر سیاه ممکنهٔ **1. ... ♘g6** را با تهدید 2. ... g4+ تدارک ببیند تا 2.♗d7? را با

2. ... ♔f3! 3.♗c6+ ♔f2 4.♔g4 ♘e5+

پاسخ گوید، به پوزیسیون برنده‌ای از شاخهٔ اصلی می‌رسیم، ولی سفید با

2. ♗e2! ♔e3 3. ♗a6!

جواب می‌دهد، مثلاً **3. ... ♔f2** یا

3. ... ♔f3 4.♗b7+ ♔f2 5.♔g4

4.♔g4 ♘e5+ 5.♔×g5!

اما ادامهٔ

5. ♔h3 g4+! 6.♔×h4 g3 7.♗f1 ♘f3+ 8.♔h3 ♘e1!

همان‌گونه که در بالا نشان داده شد به برد می‌رسد.

یا اینکه **5. ... ♔g3**

5. ...h3 6.♔f4 h2 7.♗b7 ♘d3+ 8.♔g4 ♘e1 9.♔h3

مساوی می‌کند، **6.♗c8** و سفید با آسودگی مساوی می‌کند.

سرانجام باید متذکر شویم که پس از

1. ... ♘f3 2.♗d7 ♘d4

(تهدید 3. ... ♘f5 است)

3.♗g4 ♘f5 4.♗e2

سیاه به چیزی دست پیدا نمی‌کند و پس از

1. ... ♔f3 2.♗a6

فیل سفید بار دیگر در خانه‌های درست قرار می‌گیرد.

2.♗a6!

بار دیگر تنها حرکت برای مساوی. فیل با امکان حرکت به c8 و b7 باید آمادهٔ جلوگیری از پیشروی پیاده‌ها باشد و تا حد ممکن از جناح شاه دور، تا از چنگال‌های اسب درامان بماند. هورویتز گمان می‌کرد که در اینجا حرکت صحیح **2.♗d7** است، اما بعدها کارشتت نشان داد که سیاه بدین‌گونه به پیروزی می‌رسد:

2. ... ♘f2+ 3.♔g2 ♘d3! 4.♔h3

یا اینکه

4.♗b5 ♔e3 5.♔h3 ♘f2+

و 6. ... g4 می‌برد.

4. ... ♔f3! 5.♗c6+

یا

5.♗g4+ ♔f2 6.♗c8 ♘f4+

که هم

7.♔g4 h3 8.♔×g5 h2 9.♗b7 ♘g2

و هم

7.♔h2 ♔f3 8.♗b7+ ♔g4

به برد سیاه می‌انجامد.

5. ... ♔f2 6.♔g4 ♘e5+ 7.♔×g5 ♔g3!

ادامهٔ

7. ...h3? 8.♔h4 h2 9.♔h3

مساوی می‌شود.

8.♗g2! ♘g4 9.♔h5 ♘e3 10.♗h1 h3 11.♔g5 h2

می‌برد. قطعه‌ای از یک تحلیل جالب که بعداً هم امکان وقوع پیدا می‌کند.

2. ... ♘f2+

3.♔g2 ♔e3

4.♗c8!

این حرکت برای جلوگیری از 4. ... g4 و

5.♗×g4! ♘×g4 6.♔h3

مساوی انجام شد.

4. ... ♘d3

5.♔h3 ♘f4+

در صورت

5. ... ♔f3 6.♗b7+ ♔f2 7.♔g4

و پس از

7. ... ♘e5+ 8.♔×g5 ♔g3

نمی‌توان بـه فـیل حـمله کـرد، بـنابراین سـفید بـا 9.♗c8 به راحتی مساوی می‌کند.

6.♔g4 h3

7.♔g3

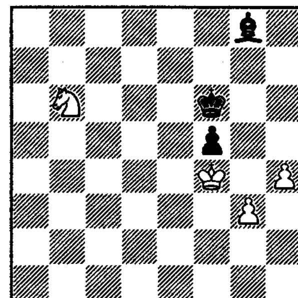
ساده‌ترین ادامه، گرچه

7.♔×g5 h2 8.♗b7! و 9.♔g4

هم قابل بازی بود. اکنون سیاه قادر به تقویت بیشتر پـوزیسیونش نـیست، زیـرا سـفید فـیلش را در قـطر h3-c8 نگه می‌دارد و درصورتی که شاه سیاه کنترل f4 یـا f3 را ازدست بـدهد پـیادهٔ h را مـی‌گیرد. پوزیسیون مساوی است.

با بودن پیاده‌های منفرد، درصورتی که نتوان بـه شکل مؤثری آنها را بلوکه کرد یا یکی از آنها را گرفت، سفید می‌برد، امّا در اینجا هم اگـر یکـی از پـیاده‌ها، پیادهٔ رخ باشد، دشواریهای تکنیکی عظیمی به وجود می‌آید. به جای پرداختن به چنین پوزیسیون‌هایی، با یک مثال درمـورد اسب و دو پـیاده درمـقابل فـیل و پیاده به بحثمان خاتمه می‌دهیم.

(۲۷۹)



همهٔ پیاده‌ها در یک جناح هستند و سـفید یک پـیادهٔ رونـدهٔ حـمایت‌شده دارد. در چـنین آخربازی‌هایی، اگر به جای اسب، فیل داشته باشیم به پیروزی نـمی‌رسیم، امـا اسب، بـرتری مشخصی بـه سفید می‌بخشد. دلیل عمده آن است که فـیل فـقط خانه‌هایی از یک رنگ را کنترل می‌کند، در حالی کـه اسب می‌تواند به تمام خانه‌ها حمله کـند. بـه عـنوان مثال، در این نمودار، فیل نمی‌تواند شاه سـفید را، از پوزیسیون مسلطش دور کند، در حـالی کـه اسب بـا تغییر پا می‌تواند به خانه‌های رنگ دیگر برود و برای مدافع مشکل ایجاد کند.

بدیهی است که به نفع دارندهٔ اسب است که همهٔ پیاده‌ها در یک جناح باشند. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ سیاه به جای b5 در f5 بود، سیاه به آسانی مسـاوی می‌کرد، زیرا یکی از مهره‌های سفید ملزم به کنترل آن می‌شد و شاه و فیل سیاه، دو پیادهٔ سفید را از حرکت بازمی‌داشتند.

پـــوزیسیون نـــمودار، واریـــاسیونی از بـــازی رامـانوفسکی ـ ورلیـنسکی در سـال ۱۹۲۵، است و تحلیل آموزندهٔ زیر از کارهای استاد بزرگ آورباخ بـه شمار می‌رود:

1.♘d7+

سفید برای برد، باید با روش درست به بازی ادامه دهد. بدیهی است که شاهش باید از طریق e5 یا g5 پیشروی کند، که این به مفهوم راندن شاه سیاه از f6 است به قسمی که نتواند سریعاً به این خانه بازگردد. برای مهیّاکردن این کار، سفید باید h5 بازی کند، اما با انجام فوری این حرکت، سیاه امکـان مـی‌یابد تـا بـا 1. ... ♗e6! پس از حـرکت اسب، پـیادهٔ h را بـا 2. ... ♗f7 بگـیرد. سـفید نـخست بـه تـقویت پوزیسیون اسبش می‌پردازد.

1. ... ♔e6

درصـــورت 1. ... ♔g6 2.h5+! ســفید بلافاصله پیاده می‌گیرد.

2.♘c5+ ♔f6

3.h5! ♗h7!

بهترین دفاع. سیاه نـمی‌توانـد از کـیش d7 اسب

جلوگیری کند، و درصورت

3. ... ♗f7(a2) 4.♘d7+ ♔e6 5.h6!

می‌برد، یا در همین ادامه

4. ...♔e7 5.h6 ♗g8 6.♔×f5! ♗h7+ 7.♔g5 ♔×d7 8.♔f6

می‌برد.

توجه داشته باشید که پس از حرکت متن، اگر نوبت حرکت با سیاه بود می‌باخت، مثلاً،

4. ...♗g8 5.♘d7+ ♔e7 (5. ...♔e6 6.h6! ♔×d7 7.♔×f5 ♔e7 8.♔g6)
6.♔×f5 ♗h7+ 7.♔g5 ♔×d7 8.♔f6!

می‌برد، زیرا نمی‌توان پیاده‌ها را متوقف کرد. اما، همان‌گونه که می‌دانیم، اسب تمپ نمی‌دهد و 4.h6 به شاه سیاه امکان استفاده از g6 را می‌دهد. بنابراین تمهیداتی لازم است.

4.♘d7+ ♔e7

5.♘e5 ♔f6

یا اینکه

5. ...♔e6 6.♘f3 ♔f6 7.♘d4

پیاده می‌گیرد.

6.h6!

اکنون که اسب یک پایگاه مرکزی قوی دارد، این پیشروی پیاده، قاطع است، زیرا سیاه در وضع اکراهی قرار دارد. آورباخ خاطرنشان می‌کند که

6.♘f3 ♗g8 7.♘h4

درمقابل

7. ...♗e6! 8.h6 ♗c8!

ناکام می‌ماند، اما ادامهٔ

7. ...♗f7? 8.h6 ♗e6 9.h7 ♔g7 10.♘g6! ♔×h7 11.♘f8+ و 12.♘×e6

به برد سفید می‌انجامد.

6. ...♗g8

یا اینکه

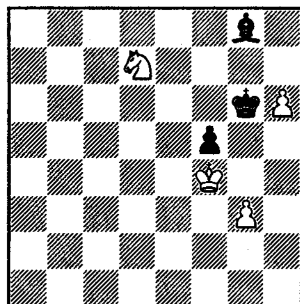
6. ...♔e6 7.♘f3 ♔f6 8.♘d4

پیاده می‌گیرد.*

حرکت متن به یک پایان زیبا منتهی می‌شود.

7.♘d7+ ♔g6

(۲۸۰)



همان‌گونه که در تفسیرمان بر سوّمین حرکت سیاه دیدیم، در صورت 8.h7 ♔e6 ... .7 یا 7...♔e7 8.♔×f5 سفید می‌برد.

8.h7!

این حرکت شگفت‌انگیز بلافاصله به برد می‌رسد، زیرا گرفتن پیاده توسط هر یک از مهره‌ها منجر به چنگال اسب، تعویض مهره‌ها و ایجاد یک آخر بازی برندهٔ پیاده می‌شود.

با این مثال به بحث تئوریکمان درمورد آخر بازی فیل خاتمه می‌بخشیم. دیدیم که در بسیاری از حالت‌ها، تعیین قواعد کلّی نامکن است. بهتر است خواننده با شناخت پوزیسیون‌های کلیدی معیّن تحلیل خود را بر آنها استوار کند. اکنون منتخبی از آخربازی‌های عملی به منظور نشان دادن نحوه کاربرد این قواعد ارائه می‌شود.

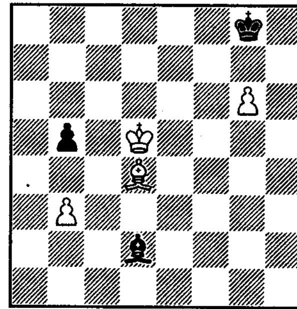
---

* زیرنویس 8.♘d4 به مساوی می‌انجامد ولی سفید با 8.♘h4 پیاده می‌گیرد و می‌برد. مترجم

مثال‌های عملی

ممکن است تصور شود که پوزیسیون‌های پایه ارزش عملی چندانی ندارند زیرا به ندرت در بازی‌ها ایجاد می‌شوند. این دلیل، اشتباه است، اگرچه بسیاری از آخربازی‌ها هرگز به این مرحله کشیده نمی‌شوند، ولی این پوزیسیون‌های پایه بخش اساسی هر تحلیل محسوب می‌شوند و شطرنجبازان باید قبل از پرداختن به آخربازی‌های پیچیده‌تر، آنها را کاملاً فراگیرند. مثال بعدی، نشان می‌دهد که حتی استادان متقدّم را هم از این جهت نباید مورد ملامت قرار داد.

(۲۸۱)



کاپابلانکا ـ یانوفسکی ۱۹۱۶

این صحنه در بازی کاپابلانکا ـ یانوفسکی، نیویورک، ۱۹۱۶، ایجاد شد. سفید یک پیادهٔ اضافه دارد اما با مشکلات زیادی در تبدیل این برتری به برد مواجه است. پیادهٔ g را نمی‌توان وزیر کرد، بنابراین سفید باید در بهترین حالت توجه خود را به گرفتن پیادهٔ سیاه معطوف کند. سیاه نمی‌تواند از این پیاده محافظت کند، اما می‌تواند فیل سفید را مجبور به رها ساختن قطر a1-h8 کند، که در آن هنگام ♔g7 امکان‌پذیر می‌شود. آنگاه یک آخر بازی فیل ایجاد می‌شود که سفید در آن سعی در پیش‌راندن پیادهٔ b خواهد داشت.

در این حالت پوزیسیون‌های پایهٔ ما آشکار می‌شوند. باید به عقب برگردیم و در این اندیشه باشیم که کدام یک از پوزیسیون‌ها، در آخر بازی فیل با یک پیادهٔ اسب به برد می‌رسیدند یا مساوی می‌شدند! در تفسیرمان بر نمودار ۲۴۶ منطقه‌ای را که پیاده باید در آن قرار گیرد تا سیاه با فیل‌های سیاه‌رو مساوی کند مشخّص کردیم. یعنی آنکه پیاده قبل از رسیدن به b6 باید متوقّف شود. این همه، در درک تحلیل زیر به ما کمک می‌کند:

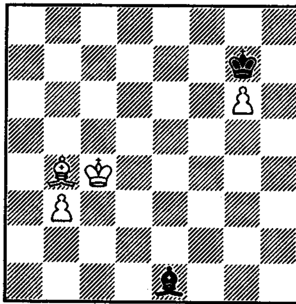
1.♔e4

یک مانور انتظاری تیپیک، که عملاً به منظور اشتباه انداختن سیاه طرحریزی شده است. کاپابلانکا بی‌تردید می‌دانست که شانس‌های بردش در

1.♔c5 b4 2.♔c4 ♗e1 3.♗c5 ♔g7 4.♗×b4

(نمودار ۲۸۲) قرار دارد اما او بلافاصله دست به اقدام نمی‌زند. نخست منتظر است ببیند آیا سیاه درست دفاع می‌کند یا خیر؛ فقط در این هنگام به طرح اصلی خود بازمی‌گردد.

(۲۸۲)
حرکت سیاه



کاپابلانکا ـ یانوفسکی ۱۹۱۶
(واریاسیون بازی)

اکنون ببینیم اگر سفید بلافاصله اقدام به گرفتن پیاده کند چه می‌شود. ما تحلیل آورباخ را دنبال می‌کنیم. پس از 4.♗×b4 سیاه سه حرکت با فیل دارد که سه واریاسیون متفاوت ایجاد می‌شود:

۱) ?4. ... ♗h4 پس از

5.♗c3+ ♔×g6 6.b4 ♔f7

به طرز شگفت‌آوری به باخت می‌رسد، شاه سیاه باید به کمک بیاید، و

6. ... ♔f5 7.♔d5 ♔f4 8.b5 ♗d8
9.♗e5+ ♔e3 10.♔c6

و 11.♗c7 به برد سفید می‌انجامد **7.b5 ♗d8**
پیاده باید قبل‌از رسیدن به b6 متوقف شود، درصورت

7. ... ♔e6 8.b6 ♔d7 9.♔b5 ♗g3
10.♔a6

سفید می‌برد.

8.♔d5 ♔e8 9.♔c6

و دفاعی درمقابل تهدید **10.♗e5** و **11.♗c7** وجود ندارد.

۲) بهترین دفاع **!4. ... ♗g3** است.

5.♗c3+ ♔xg6 6.b4 ♔f7 7.b5 ♗c7! 8.♔d5 ♔e7 9.♔c6 ♔d8

اکنون تفاوت دو واریاسیون مشاهده می‌شود، در واریاسیون اوّل فیل سیاه، شاه همرنگش را بلوکه کرده بود. **10.♔b7** وگرنه 10. ... ♔c8 بلافاصله به تساوی می‌انجامد.

10. ... ♔d7 11.♗d4 ♗d8 12.♗b6 ♗g5 13.♗a5 ♗e3 14.♔a6 ♔c8 15.♗b6 ♗g5 16.♗d4 ♗d8 17.♗c3 ♗c7

و سفید توفیقی حاصل نمی‌کند زیرا **18.♗a5 ♗xa5** یک آخر بازی پیادهٔ مساوی ایجاد می‌کند.

۳) **4. ... ♗f2** از 4. ... ♗g3 ضعیفتر است امّا قابل بازی است.

5.♗c3+ ♔xg6 6.b4 ♔f7 7.♗d4 ♗g3 8.b5 ♗c7! 9.♔d5 ♔e7 10.♔c6 ♔d8!

و پس از **11.♗b6 ♔c8!** پات، سیاه را نجات می‌دهد.

1. ...b4

2.♗e3 ♗c3

3.♔d3 ♗e1

4.♗d2 ♗f2

در صورت تعویض، آخر بازی پیاده به وضوح بازنده است، درحالیکه ادامهٔ

5.♗xb4 ♔g7 6.♗c3+ ♔xg6 7.b4 ♔f5 8.♗d4 ♗g3

به سفید شانس برد نمی‌دهد. بنابراین کاپابلانکا طرح دیگری را پی می‌گیرد.

5.♔e4 ♗c5?

یک موفقیت برای سیاست ترفندآمیز و انتظاری سفید! این حرکت یک تمپ سرنوشت‌ساز به سفید می‌دهد. تهدید سفید 6.♗xb4 بود، اما سیاه می‌توانست با 5. ... ♔g7 مانع شود و فقط درصورت 6.♔f5 به 6. ... ♗c5 متوسل شود. در اینجا کاپابلانکا باید پس از دورکردن شاه سیاه از پیادهٔ g به طرح اولیه می‌پرداخت (تفسیر حرکت اول را ملاحظه کنید).

6.♔d5!

سفید مهمترین تمپی راکه در شاخهٔ

6. ... ♗f2 7.♗xb4 ♔g7 8.♗c3+ ♔xg6 9.b4 ♔f7

نشان داده شد، می‌گیرد چون در این حالت شاه سیاه خیلی دیر وارد صحنه می‌شود، مثلاً

10.♗d4 ♗g3

(یا اینکه

10. ... ♗e1 11.b5 ♗a5 12.♔c6 ♔e8 13.♗f6! ♔f7 14.♗e5

والخ).

11.b5 ♗c7 12.♔c6 ♗a5 13.♗e5

و 14.♗c7 به راحتی می‌برد.

6. ... ♗e7

تنها شانس، زیرا 6. ... ♗f8 پس از

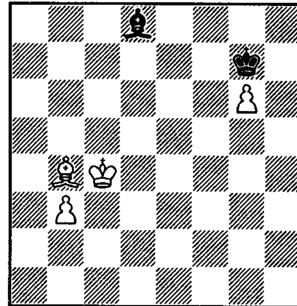
7.♔c4 ♔g7 8.♗xb4

به تعویض فیل‌ها منجر می‌شود.

7.♔c4 ♔g7

8.♗×b4 ♗d8

(۲۸۳)



کاپابلانکا ـ یانوفسکی ۱۹۱۶

یانوفسکی بهترین حرکت را انجام می‌دهد، اما فیلش به قطر غلط رانده شده است.

به عنوان مثال: در صورت

8. ... ♗h4 9.♗c3+ ♔×g6 10.b4

ما به واریاسیون برندهٔ ۱ که در تفسیرمان بر حرکت اول ارائه کردیم می‌رسیم.

9.♗c3+?

آورباخ، در تحلیل ظریف زیر نشان می‌دهد که این حرکت طبیعی، شانس برد را ازبین می‌برد، اگر به نمودارهای ۲۴۱ و ۲۴۲ برگردیم علت را می‌توانیم دریابیم. در آنجا دیدیم که فیل به تنهایی نمی‌تواند با پیاده مقابله کند، و کمک شاه ضروری است. همچنین در نمودار ۲۴۲ دیدیم که شاه سیاه نباید ازکنار از فیل حمایت کند بلکه باید از پشت دست به حمایت بزند. در حالت فعلی، یعنی با بودن شاه سفید در c6، شاه سیاه باید به موقع به c4 برسد، و با بودن شاه سفید در a6، شاه سیاه باید a4 را اشغال کند. حرکت کاپابلانکا شاه سیاه را از رسیدن به c4 باز نمی‌دارد. اگر او پوزیسیون‌های پایه را به خاطر داشت می‌توانست حرکت صحیح **9.♗d2!** را که به دو واریاسیون منتهی می‌شود، پیدا کند:

۱) **9. ... ♔×g6 10.b4 ♔f5** 10. ... ♔f7 11.♔d5 ♔e8 12.♔e6 والخ. **11.♔d5 ♔g4**

نکته در اینجاست؛ شاه سیاه در این واریاسیون نمی‌تواند به f4 برود.

12.b5 ♔f3 13.♔c6 ♔e4

یا اینکه

13. ... ♔e2 14.♗f4 و 15.♗c7

می‌برد، **14.♔b7!**، وگرنه شاه سیاه به موقع به c4 می‌رسد، درحالی که اکنون a4 خیلی دور است.

14. ... ♔d3 15.♗e1 ♔c4 16.♔a6

و دفاعی درمقابل تهدید **17.♗a5** و **18.b6** وجود ندارد.

۲) **9. ... ♗e7**

این حرکت برای متوقف کردن پیادهٔ سفید انجام می‌شود.

10.♗e3 ♔×g6 11.♗c5 ♗d8 12.b4 ♔f5 13.♔d5 ♔f4 14.b5

و شاه سیاه خیلی دیر وارد می‌شود.

9. ... ♔×g6

10.b4 ♔f5

11.♔d5

در این پوزیسیون، یانوفسکی تسلیم شد، واقعه‌ای که بارها در مسابقات بین‌المللی شطرنج صورت می‌گیرد! اما همان‌گونه که استاد بزرگ آورباخ نشان داده، سیاه می‌تواند به طریق آموزندهٔ زیر مساوی کند.

11. ... ♔f4!

این حرکت در نگاه اول بی‌معنی به نظر می‌رسد، اما پوزیسیون‌های پایه به ما می‌آموزد که شاه باید رهسپار c4 شود! باورنکردنی به نظر می‌آید، ولی شاه به موقع به آنجا می‌رسد.

12.♗d4

آخرین تلاش. پیشتر در نمودار ۲۴۲ دیدیم که

بازی پس از
12.b5 ♔e3 13.♗e5 ♔d3 14.♔c6 ♔c4
مساوی می‌شود.

12. ... ♔f3

13.b5

یا اینکه
13.♗c5 ♔e2 14.♔c6 ♔d3 15.♔d7 ♗h4 16.b5 ♔c4 17.♔c6
مساوی می‌شود.

13. ... ♔e2!

مسیر مورب، به اندازهٔ مسیر افقی کوتاه است.

14.♔c6 ♔d3

15.♗b6 ♗g5

16.♔b7

هنوز تلاش ادامه دارد. شاه عازم a6 است تا بتواند مانور ♗f2-e1-a5 را به اجرا بگذارد. درصورت
16.♗c7 ♗e3 17.♗d6 ♔c4!
مساوی حتمی است.

16. ... ♔c4

17.♔a6 ♔b3!

شاه باید به a4 برسد! خواننده می‌تواند به خوبی دریابد که درمقابل 18.♗f2 دفاع دیگری وجود ندارد.

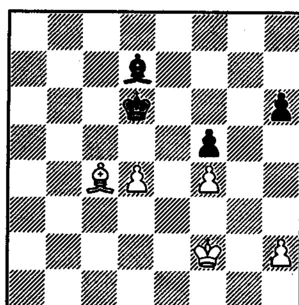
18.♗f2 ♗d8

19.♗e1 ♔a4!

و سفر دور و دراز شاه سیاه، موفقیت‌بار بود. سفید پیشرفتی ندارد. بنابراین بازی مساوی است. این مثال آموزنده، دلیل دیگری بر اثبات این مدّعاست که ادارهٔ آخربازی نیازمند بیشترین دقت است.

اکنون به بررسی یک پوزیسیون می‌پردازیم که در آن سفید باز یک پیادهٔ اضافه دارد، اما تمام بازی در جناح شاه جریان می‌یابد.

(۲۸۴)



کرس ـ لیلینتال ۱۹۴۵

پوزیسیون برگرفته از بازی کرس ـ لیلینتال، در تالین به سال ۱۹۴۵ است.

می‌دانیم که قدرت فیل‌ها هنگامی که میدان عملیات محدود باشد کم می‌شود، بنابراین سفید به رغم پیادهٔ اضافی، از شانس‌های اندکی برخوردار است. پیداست که پیادهٔ d به شکل مؤثری بلوکه شده است، بنابراین تنها شانس سفید نفوذ با شاه از پایین ستون h است. اما از آنجا که تنها چند خانه در اختیار شاه قرار می‌گیرد این مانور چشم‌اندازهای اندکی برای موفقیت عرضه می‌کند.

1.♔g3 ♗e8

سیاه نمی‌تواند به شاه سفید اجازهٔ رسیدن به h5 را بدهد، زیرا در این حالت شاه خودی به g7 میخکوب می‌شود و پیادهٔ d سفید آزاد می‌ماند.

2.♔h4 ♔c6

3.♗e6!

برای هرگونه پیشروی، فیل سفید باید به h5 برسد، اما اگر بلافاصله
3.♗e2 ♔d5 4.♗h5 ♗b5 5.♗f7+ ♔×d4 6.♔h5 ♔e4
بازی شود، سیاه مساوی می‌کند. نخست باید فیل سیاه به g6 رانده شود.

3. ... ♗g6

در نگاه اول، به نظر می‌رسد که 3. ... ♔d6 4.♗×f5 ♔d5 ساده‌ترین دفاع است، زیرا نه ادامهٔ

5.♗h7 ♔×d4 6.f5 ♔e5 7.♗g6 ♗d7

چیزی نصیب سفید می‌کند و نه ادامهٔ

5.♗g4 ♔×d4 6.♗h5 ♗c6 7.♗g6 ♗f3 8.♗f5 ♔e3

امّا

5.♔g4 ♔×d4 6.♗c2

و 7.♔f5 مشکلاتی برای سیاه ایجاد می‌کند.

در چنین آخر بازی‌هایی، مشکل سیاه وجود چند ادامه است که هیچ یک بی‌درنگ به باخت نمی‌رسد، اما هیچ کدام هم یک مساوی روشن ارائه نمی‌کند. تجربه نشان می‌دهد که در چنین موقعیت‌هایی، امکان اشتباه زیاد است، و مثال ما دلیل اثبات این امر.

4.♗b3 ♔d6
5.♗d1 ♔e7

هم اینک سیاه، امکان دفاع ساده‌تر با

5. ... ♗e8! 6.♗h5 ♗b5

را ازدست می‌دهد، با ایدهٔ زیرکانهٔ **7.♗g6** یا 7.♗f7 ♗e2 و غیره.

7. ... ♔d5 8.♔h5

یا اینکه

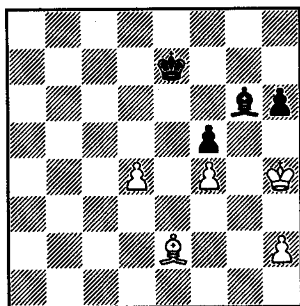
8.♗×f5 ♔×d4 9.♔h5 ♔e3

8. ... ♔e4! 9.♔×h6 ، ♔×f4 10.h4 ♗e2!

و مشکل بتوان بردی برای سفید پیدا کرد. اما همان‌گونه که در بالا گفته شد، انتخاب بهترین از بین چند ادامهٔ خوش‌ظاهر به هیچ‌وجه آسان نیست.

6.♗e2!

(۲۸۵)
حرکت سیاه



کرس ـ لیلینتال ۱۹۴۵

حرکت منطقی سفید 6.♗h5 بود که به شاخهٔ اصلی واریاسیون تبدیل می‌شد، اما همان‌گونه که در بازی کاپابلانکا ـ یانوفسکی مشاهده شد، گهگاه بهتر است قبل از پرداختن به طرح اصلی، زمینه‌چینی کرد. البتّه، فرض بر این است که خطری دربین نباشد و حریف شما امکان اشتباه کردن داشته باشد. حرکت انتظاری !6.♗e2، سیاه را ملزم می‌کند تا با دقّت زیاد دفاع کند و لیلینتال از پس اوضاع برمی‌آید.

6. ... ♔f8!

تنها دفاع درست. شاه سیاه از دو خانهٔ حساس e8 و f7 حفاظت می‌کند، که اهمیت هر یک از آنها در ادامهٔ زیر مشهود است:

6. ... ♔f6(d6) 7.♗h5 ♗h7 8.♗e8 ♔e7 9.♔h5! ♔×e8 10.♔×h6 ♗g8 11.♔g6

و سفید پیادهٔ دیگر را می‌گیرد، ادامهٔ

11. ... ♗e6 12.♔f6 ♗c8 13.h4

حتی برای سیاه بدتر است. سفید با سه پیاده درمقابل یک فیل شانس‌های خوبی دارد. جالب آنکه سیاه اگر فیلش را از قطر h7-g6 دور کند هم می‌بازد، مثلاً

6. ... ♗f7 7.♗h5 ♗e6 8.♗g6 ♔f6 9.♔h5 ♔g7 10.h3 ♗c8 11.d5

سفید می‌برد.

7.♗h5 ♗h7
8.♔h3

امکان هرگونه پیشروی دشوار است. فیل خانه‌ای در قطر h5-e8 ندارد، و اگر عقب بنشیند، سیاه ♗g6 ... بازی می‌کند. تنها شانس باقیمانده، انجام d5 برای دور کردن شاه سیاه از خانه‌های حساس قطر است. اما d5 فوری زودرس است و پس از ♔e7 ... .8، سفید در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. به همین دلیل است که سفید نخست با شاهش مثلث می‌سازد، تا هنگامی که d5 بازی می‌شود شاه سیاه در e7 باشد.

8. ... ♔e7

9.♔g3 ♔f8

همان‌گونه که پیشتر دیدیم، 9. ... ♔d6 درمقابل ادامهٔ

10.♔h4 ♔d5? 11.♗f7+ ♔×d4 12.♔h5

با دادن فیل بازنده می‌شود.

10.♔h4 ♔e7

11.♗d1

چند حرکت بعدی سفید فقط برای کنترل وقت بازی انجام شدند. در وضعیت تغییری حاصل نمی‌شود.

11. ... ♗g6

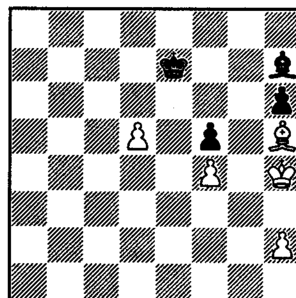
12.♗e2 ♔f8

13.♗f3 ♔e7

14.♗h5 ♗h7

15.d5!

(۲۸۶)
حرکت سیاه



کرس ـ لیلینتال ۱۹۴۵

سرانجام سفید کارت برنده‌اش را رو می‌کند.

15. ... ♗g8?

و سیاه فوراً یک اشتباه قاطع می‌کند، که پس از آن بازی بازنده می‌شود. او می‌توانست با **!15. ... ♔d6** و ممکنه‌های زیر مساوی کند:

۱) 16.♗e8 ♔e7!

(ادامهٔ

16. ... ♔×d5? 17.♔h5 ♔e4 18.♔×h6 ♔×f4 19.h4

و h5 می‌برد)

17.♔h5 (تنها شانس) 17. ... ♔×e8 18.♔×h6 ♗g8 19.d6 ♔d7 20.h4 ♗f7

مساوی می‌شود.

۲) 16.♗f7 ♔e7 17.♔h5

(پس از

17.♗e6 ♗g6 18.♔g3 ♔d6 19.♔f2

سیاه می‌تواند با آرامش

19. ... ♗e8 20.♗×f5 ♔×d5

بازی کند که یک مساوی روشن را به دنبال دارد)

17. ... ♔×f7 18.♔×h6 ♗g8 19.d6 ♔f6

مساوی می‌شود.

16.♗g6 ♗×d5

یا اینکه

16. ... ♔f6 17.♔h5 ♔g7 18.d6 ♗e6 19.♗e8

می‌برد.

17.♔h5! ♔f6

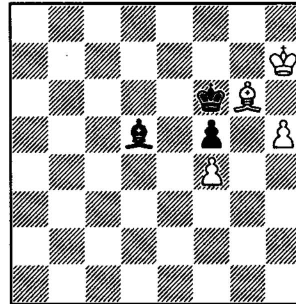
18.♔×h6 ♗e6

سفید پیشرفت مشخصی داشته ولی هنوز به دلیل آنکه شاهش سر راه پیادهٔ نیرومند h قرار دارد،

مشکلاتی پیش‌رو دارد. تمام قضیه به گریختن شاه از ستون h بستگی دارد. ظاهراً به دلیل کنترل خانهٔ خروجی g8 توسط فیل سیاه، این کار ممکن نیست، اما یک ترکیب کوچک به کمکش می‌آید.

19.♔h7 ♗d5
20.h4 ♗c4
21.h5 ♗d5

(۲۸۷)



کرس - لیلینتال ۱۹۴۵

سیاه می‌توانست برای جلوگیری از 22.♗e8 ... 21. ♗b5 کند که در آن هنگام سفید با 22.h6 (اما ادامهٔ

22.♔g8 ♗c4+ 23.♔f8? ♗f7! 24.♗×f7

منجر به پات می‌شود)

22. ... ♗d7 23.♗h5 ♗e6 24.♗e8

همانند بازی اصلی ادامه می‌داد.

22.♗e8!

سفید باید مراقب باشد تا برد را ازدست ندهد. پس از 22.h6? ♗f7! سیاه مساوی می‌کند، اما پس از تلاش دیگر برای برد با **22.♔h8** به قصد ♗h7-g8، بازی بسیار ظریفتر می‌شود.

سیاه با **22. ... ♗c6! 23.♗h7** دفاع می‌کند، ما قبلاً نکتهٔ تدافعی ادامهٔ

23.♔g8 ♗d5+ 24.♔f8? ♗f7!

را دیدیم، اما هنوز سفید می‌تواند با 23.♔h7 به بازی اصلی برگردد.

23. ... ♗e8! 24.h6 ♗f7!

یا اینکه 24. ... ♗g6 25.♗g8 ♗e8 همانند ادامهٔ زیر، یا در اینجا

25.♗×g6 ♔×g6 26.♔g8 ♔×h6
27.♔f7 ♔h7! 28.♔f6 ♔g8

قابل بازی است.

25.♗g8 ♗e8! 26.♗c4

اگر 26.h7 ♗f7 یا 26.♔h7 ♗g6+،

26. ... ♔g6 27.h7 ♗f7 28.♗d3 ♗e6!

و شاه سفید در این واریاسیون جالب، به حبس دائم گرفتار می‌آید.

22. ... ♗e6

حرکت انتظاری 22. ... ♗c4، مقاومت اندک طولانی‌تری را درپی دارد، اما در آن هنگام طرح سادهٔ برد چنین است:

23.♗d7 ♗b3 24.h6 ♗f7

(تهدید 25.♗×f5! ♔×f5 26.♔g7 بود و درصورت 24. ... ♗c2 25.♗e6! می‌برد)

25.♗c8 ♗g6+

(اگر 25. ... ♗e8 یا 25. ... ♗h5 26.♔g8 می‌برد)

26.♔g8 ♗f7+ 27.♔f8 ♗g6
28.♗d7 ♗h7 29.♗e8 ♗g6

و اینک سفید هم با

30.♗×g6 ♔×g6 31.♔e7

یا

30.♗f7 ♔h7 31.♗g8

می‌برد.

23.h6 ♗f7

یا

23. ... ♗d5 24.♗d7 ♗f7 25.♗c8

می‌برد.

24.♗d7! ♗c4

25.♗×f5!

نکتهٔ اصلی! سیاه نمی‌تواند 25. ... ♔×f5 را به دلیل 26.♔g7 و سپس 27.h7 بازی کند، و اینک با دو پیاده کمتر بازنده است.

25. ... ♔f7

26.♗d7 ♗d3+

27.f5 ♔f8

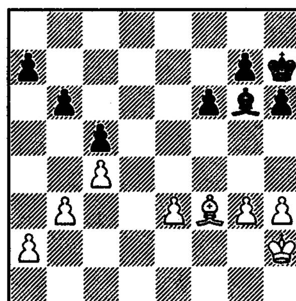
سیاه به 28.♔g6? ♔g8 و سپس 29. ... ♗×f5 امید بسته است که با بودن پیادهٔ «ناهمخوان» رخ، مساوی می‌شود.

28.♗e6 1-0

در دو مثال آخر مشکلات ناشی از ناچیز بودن قوا بر صفحه یا قرار گرفتن تمام قوا در یک جناح، نشان داده شد. به طور کلّی، با بودن فیل‌های همرنگ، پیادهٔ اضافی، تضمین‌کنندهٔ پیروزی است.

اما ممکن است ما از نوعی برتری پوزیسیونی برخوردار باشیم که اهمیت آن غالباً چندان کمتر از قوای اضافی نیست. چنین برتری‌هایی همانند پوزیسیون بهتر پیاده، فیل یا شاه بهتر استقرار یافته، پیادهٔ رونده نیرومند، پیاده‌ها یا خانه‌های ضعیف حریف، غالباً تأمین‌کنندهٔ برد هستند. در اینجا وقت کافی برای تشریح تمام این عناصر پوزیسیونی نیست، اما نمودار ۲۸۸ چند تایی از آنها را نشان می‌دهد.

(۲۸۸)
سیاه



اسمیسلوف ـ کرس ۱۹۵۱

این پوزیسیون، در بازی اسمیسلوف ـ کرس، ۱۹۵۱ شکل گرفت. هر دو طرف از قوای مساوی برخوردارند، اما سیاه چند برتری مهمّ پوزیسیونی دارد. نخست، پیاده‌های سفید در جناح وزیر، که به شکل بدی استقرار یافته‌اند همرنگ فیل هستند. این موضوع را بیشتر توضیح می‌دهیم: البته، اگرچه با فیل می‌توان از چنین پیاده‌هایی، آسانتر دفاع کرد، ولی نقص عمده آن است که همهٔ خانه‌های ناهمرنگ، شدیداً ضعیف می‌شوند. این امر امکان نفوذ به شاه حریف را می‌دهد که تنها می‌توان با شاه به مقابله با آن پرداخت. به همین دلیل معمولاً مصلحت آن است که پیاده‌ها را در خانه‌های ناهمرنگ با فیل خودی قرار دهیم.

دوماً، شاه سیاه می‌تواند به پایگاه رفیع e5 دست یابد تا از آنجا بتواند مرکز را کنترل کرده و پس از انجام g5... و f5-f4... از طریق d4 یا f4 نفوذ کند. از آنرو که سفید باید با فیل به دفاع از پیاده‌های جناح وزیر بپردازد، به زودی در وضع اکراهی قرار می‌گیرد و ناگزیر به گشودن راه برای شاه سیاه خواهد بود.

اینک با تشریح طرح برد سیاه، راحت‌تر می‌توان ادامهٔ بازی را درک کرد:

1. ... ♗b1

سیاه با حمله به پیادهٔ a، یک تمپ می‌گیرد.

2.a3 a5!

یک حرکت اساسی که برای همیشه از b4 جلوگیری می‌کند و تهدید گرفتن پیادهٔ b با 3. ... ♗c2 را دارد.

3.♗d1

الزام ناگزیر. فیل سفید برای دفاع از پیادهٔ b، بقیّهٔ بازی را در اینجا می‌ماند. از سوی دیگر، فیل سیاه، آزادانه در امتداد قطر h7-b1 حرکت می‌کند و در عین حال تهدید ... ♗c2 را دارد. به عبارت دیگر سفید عملاً با یک سوار کمتر بازی می‌کند. بنابراین به سختی

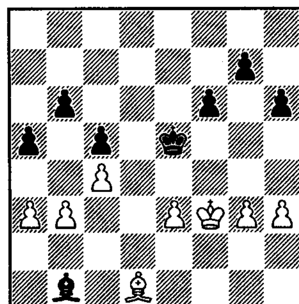
می‌تواند از یک وضع اکراهی در آینده جلوگیری کند.

3. ... ♔g6

4.♔g2 ♔f5

5.♔f3 ♔e5

(۲۸۹)



اسمیسلوف ـ کرس ۱۹۵۱

سیاه با این حرکت، کار خود را دشوارتر می‌کند. !5....g5 فوری از شانس متقابل سفید، h4، پیشگیری می‌کرد چون سیاه پس از تعویض پیاده و تدارک f5-f4... دست به حمله به پیادهٔ h، یا جناح وزیر می‌زد. همان‌گونه که خواهیم دید وجود پیاده‌ها در ستون h حائز اهمیت است.

6.a4

سفید از فرصت انجام !6.h4 و استقرار پیاده‌اش در یک خانهٔ سیاه که کار سیاه را بسیار دشوار می‌کرد غفلت می‌کند. دلیل درستی این حرکت آن است که اگر سیاه در این حالت g5... .6 بازی کند و سپس پیادهٔ f را به f4 ببرد تمام پیاده‌های جناح شاهش، تعویض می‌شوند و سفید شانس‌های خوبی برای مساوی پیدا می‌کند.

حال به جای تعویض پیاده‌های ستون h اگر سیاه 6... g5 7.hg fg بازی کند، آنگاه سفید با !8.g4 پیاده‌های جناح شاه را بلوکه می‌کند.

با این وجود اگر سیاه یک طرح منطقی را دنبال کند حتی **6.h4** هم برای مساوی کردن بازی کافی نخواهد بود. او **6. ... ♗d3** بازی می‌کند و **7.a4** را به دلیل تهدید a4... .7 اجباری می‌کند، آنگاه با !g6... .7 ادامه می‌دهد. ایدهٔ انجام این حرکت، ♗f5... و h5 است که خانه‌های e2 و f3 را از شاه سفید می‌گیرد و اجازه می‌دهد تا شاه سیاه از طریق e4 نفوذ کند. اما با بودن شاه سفید در f2، ♔e4... با ♗c2+ پاسخ داده می‌شود، بنابراین سیاه باید همین پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. در این حالت، وضع، اکراهی است، زیرا فیل نمی‌تواند حرکت کند و شاه باید دست از دفاع از پیادهٔ eاش بردارد (پس از ♔e2 و تعویض فیل‌ها آخر بازی پیاده بازنده می‌شود). به عنوان مثال اگر سفید ♔e1 بازی کند، سیاه شاهش را به e4 می‌برد و درصورت ♔d2، حرکت ♗g4... به برد می‌رسد.

طرح، روشن است اما اجرای آن سرشار از مسائل تکنیکی است. نکته اینجا است که مثلاً پس از

8.♔f2 h5 9.♔f3 ♗f5 10.♔f2!

این سیاه است که در وضع اکراهی قرار دارد و g5... .10، به یک برد روشن نمی‌رسد. بنابراین سیاه باید با دقت بیشتری مانور دهد تا همان پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. بازی ممکن است چنین ادامه یابد: **8.♔f2**

8.g4 پس از 9.hg hg !8... g5 و 10. ...f5

فقط به سیاه کمک می‌کند که یک پیادهٔ روندهٔ دور درست کند.

8. ... ♔e4! 9.♗f3+ ♔f5! 10.♗d1 ♔e5 11.♔f3

یا اینکه

11.♔e1 ♗f5! 12.♔f2 h5

یا در همین ادامه، ♔e4 12.♔d2 با تهدید

13. ...h5 و 14. ...♗g4

11. ... ♗f5! درصورت h5... .11، سفید !12.♔g2 بازی می‌کند. **12.♔f2 h5** به

پوزیسیون مورد نظر

13.♔e1 ♔e4 14.♔d2 ♗g4!

می‌رسیم که سیاه پس از 15.♗c2+ ♔f3 یا 15.♗×g4 hg 16.♔e2 f5 می‌برد.

پس از حرکت متن، با پیش‌بینی تهدیدات ♗d3 ... و a4... کار سیاه بسیار آسانتر است.

6. ...g5!

7.♔e2

اکنون 7.h4 دیگر دیر است، زیرا

7. ...gh 8.gh f5 9.♔f2 ♔e4 10.♔e2 f4

به راحتی می‌برد. اگر درعوض، 7.♔f2 بازی شود ساده‌ترین طرح سیاه انجام f5-f4... است.

7. ...♗f5!

سفید مجبور به پیش راندن پیادهٔ g است، زیرا 8.h4 به سیاه امکان تعویض فیل‌ها را می‌دهد.

8.g4 ♗b1

9.♔f3 f5

10.gf

یا اینکه

10.♔e2 f4 11.♔f3 fe 12.♔×e3 ♗e4

و شاه سیاه به d4 یا f4 می‌رود.

10. ...♔×f5

پس از 10. ...♗×f5 11.♔g3 سیاه نمی‌تواند 11. ...♔e4 را به دلیل 12.♗c2+ بازی کند.

11.♔f2 ♗e4

11. ...♔e4 پس از 12.♗h5 راه به جایی نمی‌برد. حرکت متن فعالیت شاه سفید را محدود می‌کند و تدارک پیشروی قطعی پیادهٔ h را می‌بیند.

12.♔g3 ♔g6

13.♔f2

درصورت

13.h4 h5! 14.♔h3 ♗d3 15.♔g3 ♗f5!

تعویض پیاده‌ها اجباری می‌شود که در آن هنگام پیادهٔ h به سرعت بازی را به برد می‌رساند.

13. ...h5

14.♔g3 h4+

15.♔f2 ♗f5

ضعف تازهٔ سفید در h3 شاهش را ملزم به دفاع می‌کند و مسیری از طریق مرکز برای شاه سیاه باز می‌کند.

16.♔g2 ♔f6

17.♔h2 ♔e6!

نکتهٔ نهایی. اگر بلافاصله 17. ...♔e5 18.♔g2 بازی شود سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد. (18. ...♔e4 19.♗c2+)، درحالیکه اکنون حریف در چنین وضعی است. **0-1**

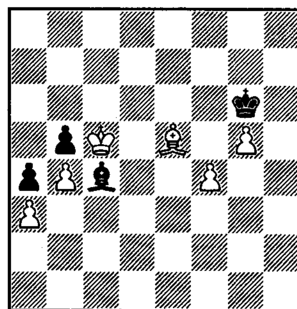
پس از

18.♔g2 ♔e5 19.♔h2 ♗b1 20.♔g2 ♔e4 21.♔f2 ♔d3 22.♔f3 ♔d2 23.♗e2 ♗f5

سیاه به راحتی می‌برد.

اکنون می‌پردازیم به چند مثال از آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ. همان‌گونه که پیشتر گفته شد، در اینجا زمینهٔ مساعدی برای مساوی وجود دارد که عمدتاً به این دلیل است که فیل‌ها هرگز نمی‌توانند با یکدیگر مقابله کنند. اگر طرف ضعیفتر قادر به بلوکه کردن پیاده‌های حریف شود، حتی با عقب‌ماندگی زیاد قوا هم قادر به تساوی است. نمودار زیر را درنظر بگیرید:

(۲۹۰)

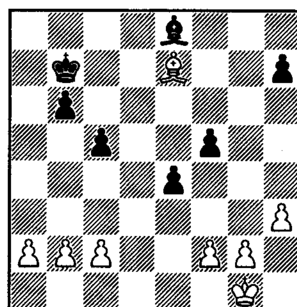


سفید کاری نمی‌تواند بکند، زیرا فیل سیاه از پیاده‌های جناح وزیر حمایت می‌کند و پیاده‌های جناح شاه هم کاملاً بلوکه شده‌اند. قوای اضافی بی‌فایده است.

اما، اگر اکنون شاه سیاه را در g8 قرار دهیم، سفید پس از 2.f5! ♗d3 ... .1 به راحتی می‌برد. یا اگر پیادهٔ a سیاه در a6 و پیادهٔ سفید در a5 باشد فیل سیاه نمی‌تواند از پیادهٔ پشتی حمایت کند.

اولین، مثال ما بخشی از بازی نیمزویچ ـ تاراش، در کیسینگن به سال ۱۹۲۸ است.

(۲۹۱)



نیمزویچ ـ تاراش ۱۹۲۸

سفید یک پیادهٔ اضافه دارد ولی با این وجود راهی طولانی تا برد درپیش است. او هنوز پیادهٔ رونده ندارد و بهره‌برداری از ضعف‌های پوزیسیون سیاه دشوار به نظر می‌رسد چون فیل می‌تواند از پیاده‌های جناح شاه مراقبت کند. ممکن است تصور کنیم که اگر سیاه از فیلش برای حمایت از پیاده‌های جناح شاه استفاده کند و همزمان شاهش دربرابر پیادهٔ روندهٔ جناح وزیر قرار بگیرد، دیگر دلیلی برای ترس وجود نخواهد داشت. امّا، همان‌گونه که ادامهٔ آموزندهٔ بازی به ما نشان می‌دهد وضع چندان هم ساده نیست. چون فیل سیاه، دقیقاً به علت ضعف پوزیسیون پیاده‌ای بدون حمایت شاه، قادر به دفاع نیست. به عنوان مثال، اگر پیادهٔ e در g7 بود، سیاه اصلاً مشکلی نداشت. ببینیم چه خطراتی در این پوزیسیون درکمین نشسته‌اند:

1.♔h2 c4?

چنین به نظر می‌رسد که سیاه میل دارد پیاده‌های جناح وزیرش را در خانه‌های همرنگ فیلش قرار دهد، تا شاهش بتواند رهسپار جناح شاه شود. (همان‌گونه که بعداً خواهیم دید، فیل نمیتواند از پیاده‌های ضعیف f و h بی‌کمک شاه مراقبت کند). اما اشکال عزیمت شاه به سوی جناح شاه در آن است که سفید می‌تواند یک پیادهٔ رونده در جناح وزیر ایجاد کند. مسلماً باید بر مشکلات تکنیکی فایق شد، اما به محض آنکه سفید صاحب پیادهٔ رونده شود، دفاع سیاه رو به فروپاشی می‌نهد.

ظاهراً تاراش به موقع متوجّه خطر نشد، وگرنه دست به اقدامات تدافعی می‌زد. البتّه، او نمی‌تواند

1. ...f4 2.♗g5 f3 3.g4!

بازی کند چون سفید درنهایت می‌تواند یک پیادهٔ رونده در هر دو جناح ایجاد کند. استاد بزرگ آورباخ دفاع صحیح را نشان می‌دهد:

1. ...♗b5! 2.♔g3 ♗f1

که از پیشروی شاه سفید جلوگیری می‌شود. پس از

3.h4 h5 4.♔f4 ♗×g2 5.♔×f5 ♗f3

فیل سیاه از هر دو پیادهٔ جناح شاه حمایت می‌کند. درصورت

2.g4 fg 3.hg ♗e2

هم همین وضعیت پیش می‌آید. با از بین رفتن این شانس پوزیسیون سیاه بازنده خواهد بود.

2.♔g3 ♔c8

3.♔f4 ♔d7
4.♗b4 ♔e6
5.♗c3 ♗d7

اگر سیاه 5. ... ♗g6 کند، پیشروی پیادهٔ h، به زودی برایش مشکل‌ساز خواهد بود. فاین این ادامهٔ جالب را ارائه می‌کند:

6.♔g5 ♔d5 7.g3 b5 8.h4

(درصورت 8.♔h6، آورباخ ادامهٔ

8. ...f4! 9.gf e3 10.fe ♗×c2

را ارائه می‌کند)

8. ...♔c6 9.b3! cb

(درصورت 9. ... ♔c5 10.a4 هم سفید یک پیادهٔ رونده می‌سازد)

10.cb ♔b6 11.a4 ba 12.ba ♔a6 13.a5 ♔b5 14.h5 ♗e8 15.♔×f5 ♗×h5 16.♔×e4

و سفید با جلوراندن پیادهٔ f می‌برد.

این واریاسیون به وضوح نشان می‌دهد که چرا فیل سیاه نمی‌تواند به تنهایی از پیاده‌های جناح شاه دفاع کند. سیاه تصمیم دارد تا نقش شاه و فیلش را عوض کند، اما این طرح هم سودی ندارد.

6.g3 b5
7.♔g5 ♔f7

این حرکت اجباری است، زیرا تهدید 8.♔h6 وجود داشت.

8.h4 ♗c8
9.♔h6 ♔g8

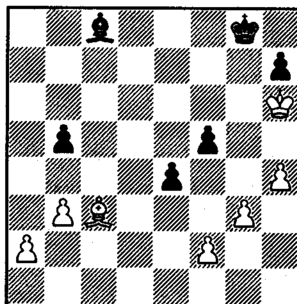
اکنون سیاه، در جناح شاه از همه چیز دفاع می‌کند، بنابراین سفید توجه خود را معطوف می‌کند به جناح وزیر تا یک پیادهٔ رونده در آنجا ایجاد کند.

10.b3! cb

یا اینکه 10. ... ♗e6 ، 11.a4! و باز هم سفید یک پیادهٔ رونده ایجاد می‌کند.

11.cb

(۲۹۲)
حرکت سیاه



نیمزوویچ ـ تاراش ۱۹۲۸

11. ...f4

حرکتی نومیدانه، ولی دفاعی هم وجود نداشت. پس از 11. ... ♗d7 12.♗e5 سیاه در وضع اکراهی قرار می‌گیرد، مثلاً

12. ...♗e6 13.a4! ba 14.ba ♗d7 15.a5 ♗c8 16.♗d4 ♗a6 17.♔g5 ♗c8 18.♔f6

می‌برد. یا اینکه

12. ...♗e8 13.♔g5 ♗d7 14.♔f6 ♔f8 15.♗d6+ ♔g8 16.♔e7 ♗c6

(یا اینکه 16. ... ♗c8 17.a4 و غیره)

17.♔e6 و پیادهٔ f سیاه سقوط می‌کند. حرکت تاراش، پیاده‌های سفید را دوپشته می‌کند اما اکنون پیادهٔ f سفید تعیین‌کننده است.

12.gf ♗d7
13.♔g5 ♔f7
14.f5 ♗c6
15.♔f4 ♔e7
16.♔e5 ♗e8

سیاه نمی‌تواند پیادهٔ e را حفظ کند، مثلاً

16. ...♔f7 17.♔d6 ♗e8 18.♔d5

می‌برد، یا در همین ادامه 17. ... ♗b7 18.♔c5 به برد می‌رسد.

17.♔×e4

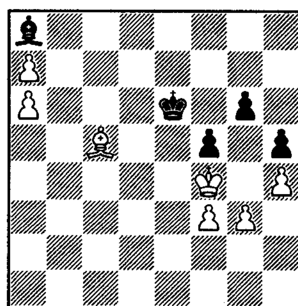
در واقع با این حرکت، مقاومت به پایان می‌رسد. بازی چنین ادامه پیدا کرد:

17. ... ♗c6+ 18.♔e5 ♗e8 19.♔d5 ♗f7+ 20.♔c5 ♗e8 21.♗e5 ♗d7 22.♔b6 ♔f7 23.f6 ♗e8 24.f4 ♔e6 25.♔a6 ♔f7 26.b4 ♔e6 27.a4 ba 28.b5 **1-0**

یک آخر بازی جالب و آموزنده.

در چنین آخربازی‌هایی، پیاده‌های رونده نقش اساسی ایفا می‌کنند و معمولاً برای ایجاد چنین پیاده‌های رونده‌ای، مهره‌ها به طرز شگفت‌آوری قربانی می‌شوند، گرچه این کار ممکن است به معنای بخشیدن چیزی به حریف تلقی شود. پیاده‌های متّصل یا پیاده‌های قرارگرفته در یک قطر را می‌توان با فیل متوقف کرد، بنابراین داشتن پیاده‌های رونده‌ای که تا حدودی از یکدیگر دور باشند بهتر است. مثال زیبای بعدی ما این مطلب را در عمل به تصویر می‌کشد.

(۲۹۳)



ی. آورباخ ۱۹۵۱

این پوزیسیون در یکی از واریاسیون‌های بازی اسمیسلوف ـ آورباخ، مسکو ۱۹۵۰ ایجاد شد. در بازی اصلی، اسمیسلوف به بیشتر از مساوی نرسید، اما آورباخ بعدها نشان داد که سفید می‌توانست به پوزیسیون برندهٔ نمودار دست یابد، سفید دو پیادهٔ اضافی دارد، اما آنها دوپشته هستند. او در جناح شاه به چیزی دست پیدا نمی‌کند و شاه سیاه راه ورودش را به جناح وزیر می‌بندند. تعجّبی ندارد که اسمیسلوف احساس کند که در این پوزیسیون به جایی نمی‌رسد و پس از چند تلاش ناموفق برای برد، به مساوی رضایت داد.

با این وصف، همان‌گونه که در تحلیل انجام شده توسط آورباخ، خواهیم دید راه شگفت‌آوری برای برد وجود دارد:

1.♔g5 ♔f7

درصورت

1. ... ♗×f3 2.♔×g6 ♔e5 3.♗e3 ♔e6 4.♗f4

سفید یک پیادهٔ دیگر می‌گیرد. اکنون تهدید سیاه 2. ... ♗×f3 است.

2.f4!!

یک حرکت به ظاهر عجیب که راه شاه خودی را مسدود می‌کند، اما تنها راه برد محسوب می‌شود. پس از **2.g4** سیاه با **2. ...fg!** مساوی می‌کند، در صورت

2. ... ♗×f3 3.gf gf 4.a8=♕ ♗×a8 5.♔×h5 f4 6.♔g5 f3 7.♔f5 و 8.♗f2

و در ادامه انتقال شاه به جناح وزیر، سفید می‌برد.

3.fg hg 4.♔×g4 ♔e6 5.♔g5 ♗e4!

ادامهٔ

5. ... ♔f7 6.♗d4 ♗h1 7.♗f6

با تهدید 8.h5 و 9.♔f5 خوب نیست.

6.a8=♕ ♗×a8 7.♔×g6 ♔d7 8.h5 ♔c7

و سیاه با قربانی کردن فیلش در ازاء پیادهٔ h به تساوی می‌رسد.

ایدهٔ حرکت سفید شکافت با انجام g4 است که

یک پیادهٔ روندهٔ دیگر در جناح شاه ایجاد می‌کند، گرچه با این حرکت سیاه دو پیادهٔ متصل رونده پیدا می‌کند. این پیاده‌ها، همان‌گونه که ادامهٔ مهیّج زیر نشان می‌دهد توسط فیل متوقف می‌شوند.

2. ... ♗e4

سیاه از پیادهٔ f مراقبت می‌کند، به قسمی که پس از 3.g4 hg 4.h5 gh سفید ناچار به قربانی کردن یکی از پیاده‌های دوبلهٔ خود به منظور گرفتن پیادهٔ f شود. در هر صورت، سفید باید قبل از شکافت پوزیسیون، زمینه‌چینی کند.

3.♗f2

این بهترین خانهٔ فیل در نبرد آینده درمقابل پیاده‌های روندهٔ آتی سیاه است. به عنوان مثال، پس از

3.♗d4 ♗f3 4.g4 hg 5.h5 gh 6.♔×f5 h4

سیاه مساوی می‌کند.

3. ... ♔g7

یا اینکه 3. ... ♗f3 4.g4! hg (در صورت

4. ...fg 5.♗g3! ♔g7 6.f5 gf 7.♔×h5 f4 8.♗×f4 g3+ 9.♔g5 g2 10.♗e3

سفید با انتقال شاه خود به جناح وزیر به پیروزی می‌رسد)

5.h5 gh 6.♔×f5

حتی آسانتر از ادامهٔ اصلی به برد می‌رسد.

4.g4!

حرکت کلیدی تمام طرح. سیاه نمی‌تواند از خلق یک پیادهٔ روندهٔ دیگر جلوگیری کند.

4. ...hg

این حرکت مسائل بیشتری ایجاد می‌کند تا ادامهٔ

4. ...fg 5.f5 gf 6.♔×h5,

مثلاً

6. ...♔f6 7.♗g3 ♗f3 8.♔h6 ♗e4 9.h5 ♗f3 10.♗h4+ ♔f7

(یا

10. ...♔e5 11.♔g5 f4 12.h6

و الخ).

11.♔g5 ♗e4 12.♗g3 ♔g7 13.♗e5+ ♔h7 14.h6 ♗a8 15.♔×f5 ♔×h6 16.♔e6

که سفید به آسانی می‌برد.

5.h5 gh

6.a8=♕!

سفید با ادامهٔ

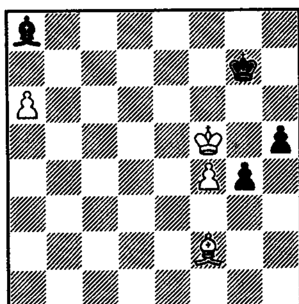
6.♔×h5 ♔f6 7.♗h4+ ♔e6 8.♔g6 ♗a8 9.♔g7 ♗c6 10.♔f8 ♔d5! 11.♔e7 ♔c5 12.♗f2+ ♔b5 13.♔d6 ♗e4 14.♔c7 ♔×a6 15.♔b8 ♔b5

همان‌گونه که آورباخ نشان داد به مساوی می‌رسد.

6. ...♗×a8

7.♔×f5

(۲۹۴)



اکنون سفید با قربانی کردن دو پیادهٔ اضافه‌اش به یک آخر بازی بسیار مطلوب با دو پیادهٔ روندهٔ دور از هم و مؤثر رسیده است، در حالی که پیاده‌های سیاه، به آسانی توسط فیل کنترل می‌شوند.

7. ...♔f7

تهدید سفید 8.♔e6 و سپس پیشروی پیادهٔ f است.

8.♔g5 ♗f3

سیاه فقط درصورتی که شاهش به جناح وزیر برسد و فیلش درمقابل پیادهٔ f سفید قربانی شود به تساوی دست می‌یابد. اما فرصت انجام آن را ندارد، مثلاً

8. ... ♔e7 9.f5 ♔d7 10.f6 ♗d5 11.a7

می‌برد.

9.a7 ♗d5
10.♗h4

ادامهٔ

10.♔×h5 ♔e6! 11.♔×g4 ♔d7 12.f5 ♔c7 13.f6 ♔b7

خوب نیست چون شاه سیاه به موقع برای تساوی وارد جناح وزیر می‌شود.

10. ... ♗f3
11.f5

درصورت

11.♔×h5 g3+ 12.♔g5 g2 13.♗f2 ♗e4

سیاه مساوی می‌کند، زیرا اگر شاه سفید عازم جناح وزیر شود، فیلش نمی‌تواند از پیادهٔ f مراقبت کند.

11. ... ♔g7
12.♗g3 ♔f7
13.♗e5 ♗e4

یا اینکه

13. ... ♔f8 14.♔f6 h4 15.♗d6+ ♔e8 (15. ... ♔g8 16.♔ e7) 16.♔g7

می‌برد.

13. ... ♔e7 14.♔g6 هم به برد می‌رسد.

سیاه در وضع اکراهی قرار دارد.

14.♔×h5

ظاهراً به سیاه فرصت داده شده تا پیادهٔ f را بگیرد.

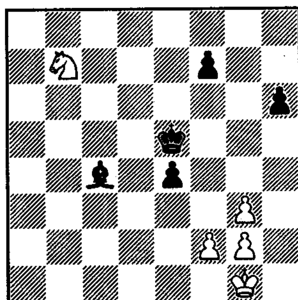
14. ...g3
15.♗×g3 ♔f6
16.♔g4! ♗×f5+
17.♔f4

سفید می‌برد.

پیادهٔ a سفید، وزیر می‌شود. یک پایان تماشایی. تمام بازی سرشار از ظرافت‌های تیپیک آخر بازی فیل‌های ناهمرنگ بود.

و اینک، در خاتمه بخش آخر بازی‌های عملی، چند مثال بسیار سودمند از مبارزه بین اسب و فیل تحلیل می‌شود. قبلاً گفته شد که هنگامی که مرکز باز باشد و پیاده‌ها در دوجناح باشند فیل از اسب بهتر است. همچنین هنگامی که اسب در اردوی حریف، سرگردان بوده و تهدید گرفتن آن دربین باشد نیز برتری فیل آشکار می‌شود. مثال بعدی ما نشان می‌دهد که با قوای ناچیز در صفحه و اجتماع پیاده‌ها در یک جناح هم برد امکان‌پذیر است.

(۲۹۵)
سیاه



مارشال ـ نیمزویچ ۱۹۲۸

این پوزیسیون در بازی مارشال ـ نیمزویچ در برلین به سال ۱۹۲۸ خلق شد. گرچه قوا یکسان است و پیروزی سیاه به طور طبیعی غیرعملی به نظر

می‌رسد، ولی وضعیت اسب سفید یک مانع جدّی به شمار می‌رود. اسب راهی برای بازگشت به بازی ندارد و می‌توان حتی آن را ازدست رفته به شمار آورد. نیمزوویچ ماهرانه از این عامل برای برد استفاده می‌کند، بدین‌گونه:

1. ...♔d5!

سیاه راه بازگشت اسب از c5 را سد می‌کند و تهدید گرفتن آن با 2. ...♗a2 و 3. ...♔c6 را دارد.

2.♔h2

چرا سفید تهدید را نادیده می‌گیرد؟ تحلیل زیر نشان می‌دهد که اگر سفید سعی در نجات اسب داشت هم، آخر بازی را ازدست می‌داد:

2.♘d8 ♔d6 3.♘b7+ ♔c6! 4.♘a5+ ♔d5

ادامهٔ 4. ...♔b5 5.♘b7 با تهدید 6.♘d6 شاه را ملزم به عقب‌نشینی می‌کند. **5.♘×c4** یا 5.♔h2 ♗a2! و سفید پس از ادامه‌های

6.g4 ♔c5 7.♔g3 ♔b6 8.♔f4 ♔×a5 9.♔×e4 ♔b4 10.♔f5 ♔c3

و یا

6.♔h3 ♔c5 7.♔g4 ♔b5 8.♔h5 ♔×a5 9.♔×h6 ♔b4

جبران کافی در ازای سوار ندارد.

5. ...♔×c4 6.♔f1

یا

6.f3 e3 7.♔f1 ♔d3 8.♔e1 f5

و در ادامه 9. ... e2 و 10. ... ♔e3 به راحتی می‌برد.

6. ...♔d3 7.♔e1 h5 8.♔d1 e3! 9.fe

یا اینکه 9.f3 f5 می‌برد.

9. ...♔×e3 10.♔e1 ♔e4 11.♔e2 ♔f5 12.♔f3 ♔g5 13.♔e3 ♔g4

14.♔f2 f6

و سیاه با گرفتن پیادهٔ g و پیشروی پیادهٔ h می‌برد.

در حالی که سیاه برای گرفتن اسب زمان از دست می‌دهد، مارشال امید به تعویض تمام پیاده‌ها دارد.

2. ...♗a2

3.g4 f6

سفید با ادامهٔ زیر دشوارتر به پیروزی می‌رسید:

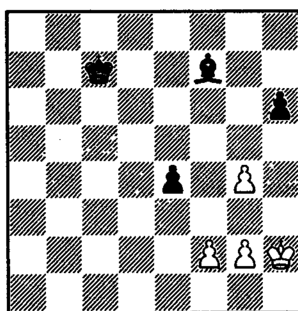
3. ...♔c6 4.♘d8+ ♔c7 5.♘×f7 ♗×f7

اما، از آنجاکه این پوزیسیون درصورتی‌که، مارشال به ادامهٔ زیر می‌پرداخت نیز ایجاد می‌شد:

2.♘d8 ♔d6 3.♘b7+ ♔c6 4.♘a5+ ♔d5 5.♔h2 ♗a2 6.g4 ♔c5 7.♘b7+ ♔c6 8.♘d8+ ♔c7 9.♘×f7 ♗×f7

به بررسی جامعتر آن می‌پردازیم:

(۲۹۶)



مارشال ـ نیمزوویچ ۱۹۲۸
(واریاسیون بازی)

البتّه سفید باید با

6.♔g3 ♔d6 7.♔f4

و حمله به پیادهٔ e ادامه دهد. سیاه با **7. ...♗g6** دفاع می‌کند. و بازی با **8.f3** ادامه می‌یابد. 8.g5 h5 فقط به سیاه کمک می‌کند، درصورت **8. ... ef**

8. ...♔d5 9.fe+ ♗×e4 10.g5 h5 11.g6! ♗×g6 12.♔g5 و 13.g4

بازی مساوی می‌شود. یا اینکه

8. ... ♔e6 9.g5! h5 10.fe ♔d6 11.♔g3! ♔e5 12.♔h4 ♔f4 13.g3+ ♔f3 14.e5 ♗e8 15.e6 ♗g6 16.♔h3!

مساوی می‌کند. 9.gf که سیاه هنوز باید بر مشکلات تکنیکی فائق آید. روش برد بدین گونه است:

9. ... ♔d5 10.♔e3

یا اینکه

10.♔g3 ♔e5 11.f4+ ♔e4

یا **10. ... ♗c2 11.♔f4** می‌برد

11.f4 ♗d1 12.g5 h5 والخ

11. ... ♗b1 حرکت انتظاری. **12.♔e3** یا 12.♔g3، **12. ... ♗g6!** و با قرار گرفتن سفید در وضع اکراهی دو واریاسیون ایجاد می‌شود:

۱) **13.♔f4 ♔d4 14.♔g3**

ادامهٔ 14.g5 h5 برای سیاه آسانتر است.

14. ... ♔e3 15.f4 ♔e4! 16.f5 ♗e8! 17.g5 h5 18.f6 ♔f5

می‌برد.

۲) **13.f4 ♗e8!**

14.f5 که تمپ از دست می‌دهد بازی نمی‌شود. **14.♔f3** یا 14.g5 h5 15.f5 ♔e5 پیاده می‌گیرد،

14. ... ♔d4 15.♔g3 ♔e4 16.f5 ♔e5

می‌برد، یا در همین ادامه

15.g5 h5 16.f5 ♔e5

می‌برد.

باز می‌گردیم به بازی اصلی، که سیاه با آخرین حرکت خود پیادهٔ f را حفظ می‌کند. از این رو کارش تا حدّی آسانتر می‌شود. امّا هنوز پایان جالبی درپیش است.

4.♔g3 ♔c6

5.♘a5+

از آنجاکه درهر صورت اسب ازدست می‌رود، بهتر آن است که شاه سیاه را تا حد ممکن از جناح شاه دور کرد.

5. ... ♔b6

6.♔f4 ♔×a5

7.♔×e4

سفید نمی‌تواند به سیاه اجازهٔ حفظ پیادهٔ نیرومند e را بدهد. به عنوان مثال، پس از 7.♔f5 سیاه با

7. ... ♔b4 8.♔×f6 ♔c3 9.g5 hg 10.♔×g5 ♔d2 11.♔f4 ♗b1! 12.g4 ♔e2 13.♔g3 ♗a2 14.g5 ♗f7 15.♔g2 ♗g6

به برد می‌رسد چون شاه سیاه با قدرت به f1 یا f3 می‌رود.

7. ... ♗e6

8.♔f4 ♔b4

9.♔g3 ♔c5

10.♔h4 ♗f7

سیاه نباید اجازهٔ رسیدن شاه سفید به h5 را بدهد. اکنون سفید قادر است یکی از پیاده‌ها را تعویض کند.

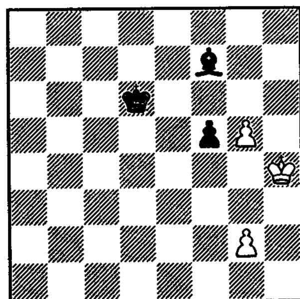
11.f4 ♔d6

12.g5 hg+

البته 12. ...fg+ 13.fg h5 14.g4 خوب نیست.

13.fg f5

(۲۹۷)



مارشال ـ نیمزویچ ۱۹۲۸

14.g6! ♗e6

سفید بازهم پس از

14. ... ♗×g6 15.♔g5

و 16.g4 مساوی می‌کند.

15.♔g5 ♔e5

16.♔h6 ♔f6

حرکت فعالانه‌تر 16. ... ♔f4 پس از

17.♔h5 ♔g3? 18.♔g5 f4 19.g7 ♗g8 20.♔f5 ♗h7+ 21.♔g5

فقط به تساوی منتهی می‌شود.

17.g3

دیر یا زود، سفید مجبور به انجام این حرکت زیان‌بخش است، مثلاً، پس از

17.♔h5 ♗d5

درصورت

17.♔h7 ♔g5 18.g7 f4

یا 18.g3 ♗e6 سفید فوراً می‌بازد.

17. ... ♗d7

18.♔h5

اگر

18.♔h7 ♔g5 19.g7 ♗e6

یا 18.g7 ♗e6، همانند تفسیر آخری.

18. ... ♔g7

ادامهٔ

18. ... ♗e8 19.♔h6 ♗×g6 20.g4 f4 21.g5+ ♔f5

اندکی سریعتر به نتیجه می‌رسد.

19.♔g5 ♗e6

20.♔h5 ♗c8

21.♔g5 ♗d7!

سیاه یک تمپ گرفت و سفید مجبور به باز کردن راه است.

22.♔h5 ♔f6

البته

22. ... ♗e8 23.♔g5 ♗×g6 24.g4

که مساوی می‌شود خوب نیست.

23.♔h6 ♗e8

24.g7 ♗f7

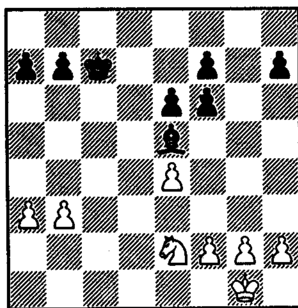
و سفید با توجه به ادامهٔ برندهٔ

25.♔h7 ♔g5 26.g8=♕+ ♗×g8 27.♔×g8 ♔g4

تسلیم شد. در این آخر بازی ارزشمند به سختی می‌شد با نگاه‌کردن به نمودار اولیه به نتیجهٔ پایانی پی برد.

مثال بعدی ما، نشان‌دهندهٔ مزیّت فیل در پوزیسیون‌هایی است که بازی در دو جناح صورت می‌گیرد.

(۲۹۸)



چخوور ـ لاسکر ۱۹۳۵

باز هم قوا مساوی است. سفید در جناح شاه نگرانی ندارد، اما پیاده‌های جناح وزیرش به آسانی تضعیف می‌شوند. این ضعف نه به دلیل امکان گرفتن آنها بلکه به جهت آن است که نمی‌توانند مانع ورود شاه سیاه شوند. بنابراین سفید باید جناح وزیرش را تقویت کند. اگر به عنوان مثال پیادهٔ a سفید در a4 قرار داشت می‌توانست با 1.♘c1 و 2.♘d3 تمام راه‌های ورودی را ببندد و پوزیسیون مناسبی داشته باشد. امّا او فرصت نمی‌کند 1.a4 را به دلیل 1. ... ♔c6 2.♘c1 ♔c5 انجام دهد چون

شاه سیاه از طریق b4 یا d4 امکان نفوذ پیدا می‌کند. تنها شانس سفید انتقال سریع شاهش به جناح وزیر است.

1.♔f1 b5!

این حرکت با ایدۀ ایجاد یک پیادۀ ضعیف سفید در a4 انجام می‌شود. سیاه با 1. ... ♗b2 زمان ازدست می‌دهد زیرا پس از

2.a4 ♔c6 3.♔e1 ♔c5 4.♔d2 ♔b4 5.♔c2

سفید از پیادۀ ضعیف b خود مراقبت می‌کند.

2.♔e1 ♗b2

3.a4 ba

4.ba ♔c6!

البتّه 4. ... ♔b6 هم می‌برد، اما پس از 5.♔d2 سیاه نباید

5. ... ♔a5? 6.♔c2 ♗e5 7.f4 ♗d6 8.♔b3

بازی کند چون سفید پوزیسیون کاملاً مقبولی دارد، درعوض حرکت 5. ... ♔c5! بازی را به شاخۀ اصلی‌مان می‌کشاند. درک پوزیسیونی عمیق لاسکر می‌گوید که تنها حمله به یک ضعف، کافی نیست، بنابراین او طرح مرکزی کردن شاهش را هم با هدف گرفتن پیادۀ e سفید تدارک می‌بیند.

5.♔d2 ♔c5!

6.♘c3

ایدۀ لاسکر را در واریاسیون

6.♔c2 ♗d4 7.f3 ♔c4!

به وضوح می‌توان دید که در این حالت مهره‌های سیاه بر تمام صفحه مسلطاند و سفید باید قوا ازدست بدهد. مثلاً

8.♘c1 ♗e5 9.h4 ♔b4

یک پیاده می‌گیرد. یا

8.♘×d4 ♔×d4 9.♔b3 a5

با یک پوزیسیون برندۀ پیاده.

با حرکت متن، سفید درپی بازی متقابل است، اما برای این کار اسبش را خیلی از جناح وزیر دور می‌کند و به سیاه امکان ایجاد پیادۀ روندۀ نیرومند a را می‌دهد.

6. ... ♔b4

لاسکر نیازی به محاسبۀ برد در آخر بازی پیاده‌ای که پس از 6. ... ♗×c3+ ایجاد می‌شود نمی‌بیند. در آخر بازی‌ها همیشه باید روشنترین طرح را انتخاب کرد، و تردیدی نیست که مطمئن‌ترین راه برد در گرفتن پیادۀ a قرار دارد.

7.♘b5 a5

8.♘d6 ♔×a4

9.♔c2

پس از 9.♘×f7 ♔b3 پیادۀ a حداقل یک اسب می‌ارزد، مثلاً

10.♘d8 a4 11.♘×e6 a3 12.♘c5+ ♔c4 والخ.

از سوی دیگر حرکت متن به ازدست رفتن پیادۀ h می‌انجامد.

9. ... ♗e5

10.♘×f7 ♗×h2

سیاه اکنون باید با پیادۀ اضافۀ a اش ببرد و لاسکر مسائل تکنیکی را بی‌عیب و نقص حل می‌کند.

11.♘d8 e5

12.♘c6 ♗g1

13.f3 ♗c5

فعالیت اسب محدود می‌شود.

14.♘b8 ♔b5

15.g4 ♗e7

16.g5

تهدید، گرفتن اسب بود.

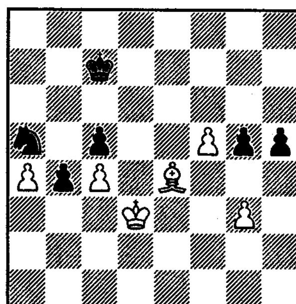
16. ...fg

17.♘d7 ♗d6
18.♘f6 ♔c4

و سفید تسلیم شد. زیرا 19.♘×h7 درمقابل 19. ... ♗e7 به شکست می‌انجامد. این یک مثال زیبا بود از قدرت فیل در پوزیسیون باز و بازی در هر دو جناح.

اکنون روی دیگر سکّه را ببینیم. غالباً اسب، هنگامی که پوزیسیون حالتی بسته داشته باشد یا فیل توسط پیاده‌های همرنگش محدود شده باشد، از فیل قویتر است. در این حالت، همان‌گونه که مثال بعدی ما نشان می‌دهد، اسب می‌تواند از توانایی‌اش درکنترل خانه‌های هر دو رنگ بهره‌برداری کند.

(۲۹۹)



کان ـ کرس ۱۹۵۵

این پوزیسیون در بازی کان ـ کرس، مسکو، سال ۱۹۵۵ ایجاد شد. در نگاه اول ممکن است به نظر برسد که سفید به دلیل پیاده‌های رونده‌اش که توسط فیل مرکزی حمایت می‌شوند بازی خوبی داشته باشد. اما با بررسی عمیق‌تر، نقائص معیّنی آشکار می‌شوند. اولاً، هر دو پیادهٔ رونده به طرز مؤثری بلوکه شده‌اند و فقط می‌توان با فیل از آنها حمایت کرد، چون شاه سفید ملزم به دفاع از پیادهٔ c است. دوماً، ضعف خانه‌های سیاه به معنی تهدید اشغال خانهٔ e5 به وسیلهٔ شاه سیاه است که در آن صورت پیادهٔ f ازبین می‌رود. اگر به همهٔ اینها دو پیادهٔ روندهٔ آتی سیاه را هم اضافه کنیم، آنگاه نقاط برجستهٔ پوزیسیون سفید کم‌رنگ جلوه می‌کنند.

می‌توان نتیجه گرفت که چشم‌اندازهای بازی سیاه بهتر است، اما آیا پوزیسیون سفید بازنده است؟ گرچه سفید موقعیت دشواری دارد، ولی فقط درصورتی که با حداکثر دقت بازی کند، فیل دورزنش، شانس‌های دفاعی خوبی برایش فراهم می‌آورد. بازی بدین‌گونه ادامه یافت:

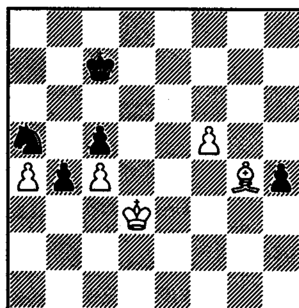
1.♗d5?

این حرکت به ظاهر طبیعی، که از پیادهٔ c حمایت می‌کند و شاه سفید را آزاد می‌گذارد، منتهی به باخت می‌شود. بدیهی است که سفید باید از پیادهٔ رونده‌ f اش به عنوان یک تهدید متقابل درمقابل پیشروی پیادهٔ h سیاه استفاده کند. به محض آنکه این پیاده به h2 برسد، فیل کاملاً ملزم به دفاع می‌شود، بنابراین سفید باید

1.♗f3! h4 2.gh gh 3.♗g4! (۳۰۰)

بازی کند تا پیادهٔ h را متوقف کند و خود تهدید f6 داشته باشد:

(۳۰۰)
حرکت سیاه



کان ـ کرس ۱۹۵۵
(واریاسیون بازی)

در این پوزیسیون، واریاسیون‌های زیر به وجود می‌آیند:

۱) **3. ... ♔d6**

درصورت

3. ...♘c6 4.f6 ♘e5+ 5.♔c2

اسب سیاه نمی‌تواند فیل یا پیادهٔ c را بگیرد، **4.f6!**

سفید نباید اجازه دهد تا این پیاده بلوکه شود، مثلاً

4.♗h3? ♔e5 5.♗g4 ♔f6 6.♗h3 ♔g5

که وضع اکراهی ایجاد می‌شود، **4. ... ♘c6 5.♔c2** فقط این حرکت مسئله‌وار سفید را نجات می‌دهد، زیرا تهدید 5. ... ♘e5+ و گرفتن پیادهٔ c وجود داشت. البته درصورت **5. ... ♘e5 6.a5! ♘×c4**

6. ... ♘×g4 7.f7 ♔e7 8.a6

یا

6. ... ♔c7 7.♗e6 ♔b7 8.♔b3

سفید می‌برد. **7.a6 ♘b6 8.♔b3** و اگر کسی برتری داشته باشد، سیاه نیست.

۲) **3. ... ♔d8**

این حرکت به منظور حمله به پیادهٔ f از طریق e8 و f7 انجام می‌گیرد **4.f6 ♘c6** درصورت 4. ... ♔e8 سفید 5.♗e6 بازی می‌کند، **5.♗e6!** و به سختی می‌توان راهی برای بهبود وضع سیاه پیدا کرد. هر اقدام برای حمله به پیادهٔ f یا پیشروی پیادهٔ h به سفید امکان می‌دهد تا پیادهٔ a را پیش براند.

این طرح دفاعی ممکن است ساده به نظر برسد، اما عملاً پیدا کردن آن چندان آسان نیست، آنهم هنگامی که بدانیم 1.♗d5? اولین حرکت انجام شده پس از کنترل زمان بوده است. به رغم فرصت زیاد، در فاصلهٔ بازی عقب‌مانده، استادکان در درک تمامی ظرایف پوزیسیون ناکام ماند. جالب و آموزنده است ببینم که چگونه حرکت متن منجر به باخت می‌شود.

1. ... ♔d6

2.f6 h4

3.gh gh

تفاوت زیادی بین این پوزیسیون، با پوزیسیونی که در بالا بررسی شد نیست غیر از آنکه فیل در این قرارگاه کم اثرتر است. اگر سفید بخواهد پیادهٔ fاش را ازدست بدهد باید منتظر بماند تا پیادهٔ h سیاه به h2 برسد. شاه سفید به خاطر پیادهٔ روندهٔ b سیاه کماکان باید از جناح وزیر دفاع کند.

4.f7

دفاع غیرفعال هم خوب نیست. پس از

4.♔d2 h3 5.♔c2 h2 6.♔d3 ♔d7!

سفید به وضع اکراهی می‌افتد، زیرا حرکت دادن فیل به از دست رفتن پیادهٔ c می‌انجامد.

4.♔e4 هم ناجی سفید نیست، چون پیادهٔ b سیاه خیلی خطرساز می‌شود مثلاً

4. ...h3 5.♔f3

(یا 5.♔f5 h2 که در آن صورت سفید پس از

6.f7 ♔e7 7.♔g6 ♔f8

یا 6.♔g6 ♘×c4 7.f7 ♘e5+ می‌بازد).

5. ...b3 6.♔g3 b2 7.♗e4 ♔e6! 8.♔×h2 ♔×f6 9.♔g3 ♔e5

سیاه به آسانی می‌برد.

4. ... ♔e7

5.♗e6

بنابراین سفید در ازای پوزیسیونی نامطمئن برای فیل خود موفق به متوقف کردن پیادهٔ h شده است. اکنون سیاه پیادهٔ f را می‌گیرد.

5. ... ♘c6!

تهدید، 6. ... ♘e5 یا 6. ... ♘d8 است.

6.♗d5

یا اینکه

6.♔e4 b3 7.♔d3 b2 8.♔c2 ♘d4+

فیل از دست می‌رود.

6. ... ♘e5+

7.♔c2 ♘×f7

آغازی بر پایان، زیرا درصورتی که سفید سوارها را تعویض کند، اول پیادهٔ h سیاه است که وزیر می‌شود و پیادهٔ a را متوقف می‌کند.

8.a5 ♘d6

9.a6

ایدهٔ جذاب 9.♗b7 ♘×b7? 10.a6 درمقابل 9. ... ♔d7 10.a6 ♔c7 به ناکامی می‌انجامد.

9. ...♘c8

10.♗g2 ♔d6

11.♔b3 ♔c7

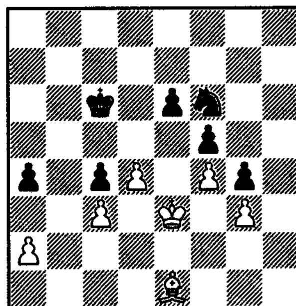
اکنون پیادهٔ a، بی‌خطر است و سیاه به راحتی پیروز می‌شود.

12.♗b7 h3

13.♔a4 h2 0-1

اما اسب در پوزیسیون‌های بسته‌ای که فیل از فضای لازم برای خیزهای بلند محروم است، به بهترین وجه ظاهر می‌شود. به خصوص هنگامی که نقاطی برای حمله در پوزیسیون حریف وجود نداشته باشد. نمودار ۳۰۱ یک نمونهٔ خوب است.

(۳۰۱)
حرکت سیاه



هنبرگر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۱

این پوزیسیون برگرفته از بازی هنبرگر ـ نیمزوویچ، در وینترتور، به سال ۱۹۳۱ است. سفید دارای فیلی است که اصطلاحاً «بد» نامیده می‌شود. این فیل توسط پیاده‌های خودی محصور شده و قادر به حمله به پیاده‌های دشمن نیست و باید دائماً برای جلوگیری از تهدید ...♘e4 در e1 بماند تا از پیاده‌های c و g دفاع کند.

این فیل را با اسب سیاه که می‌تواند با آزادی کامل در حالتهای مختلف دست به حمله بزند مقایسه کنید.

با این وجود و به رغم ضعف مفرط خانه‌های سفید، امکان بهره‌برداری سیاه از این برتریهای پوزیسیونی آسان نیست. دلیل عمده آنکه سفید در حال حاضر همهٔ خانه‌های ضعیف را پوشش داده و می‌تواند با شاهش مانع رخنهٔ شاه سیاه شود. بنابراین سیاه باید در فکر راهی برای تقویت پوزیسیونش باشد. سلاح معمول در چنین موقعیتهایی وضع اکراهی است. فیل سفید به راحتی با ...♘e4 بی‌حرکت می‌شود اما در این حالت، اسب، راه شاه سیاه را سد می‌کند.

توجه دقیق به پوزیسیون به ایجاد طرح برنده منجر می‌شود: اگر سیاه اسبش را از طریق a3 به b1 ببرد و سپس شاهش را در d5 قرار دهد، سفید به وضع اکراهی می‌افتد و آخر بازی پیاده پس از ...♗d2 بازنده می‌شود، چون سیاه حرکت تمپ‌گیر ...a3! را دارد. این طرح بازی است، امّا چگونه می‌توان آن را به اجرا گذاشت؟ نخستین حرکات به اندازهٔ کافی ساده و قابل فهم‌اند:

1. ...♘e4

2.♔e2 ♔d5

ظاهراً نیمزوویچ هنوز ایدهٔ برد را ندیده است، و گرنه 2. ... ♔d6! 3.♔e3 ♔d5 بازی می‌کرد که بردی سریعتر را درپی داشت.

3.♔e3 ♔d6!

اکنون ملاحظه می‌شود که اگر بلافاصله 3. ... ♘d6 انجام شود مسائلی پیش می‌آید. پس از 4.♗d2 ♘b5 5.♗e1 ♘a3 6.♗d2 ♘b1

(درصورت

6. ...♘c2+ 7.♔e2 ♔e4 8.♗c1

اسب نمی‌تواند عقب‌نشینی کند) 7.♗e1، سیاه در وضع اکراهی است. اینجا درصورت

7. ...a3 8.♗d2 ♘×d2 9.♔×d2 ♔e4 10.♔e2

بازی مساوی می‌شود. زیرا سیاه دیگر حرکت تمپ‌گیر ...a3 را ندارد. بنابراین سیاه باید همان پوزیسیون را با دادن نوبت حرکت به سفید ایجاد کند. به عبارت دیگر او باید با مثلثی حرکت دادن شاهش یک حرکت ازدست بدهد (پیشتر دیدیم که اسب نمی‌تواند حرکت ازدست دهد).

4.♔e2 ♔c6

5.♔e3 ♔d5!

6.♔e2 ♘d6

7.♔e3 ♘b5

8.♗d2 ♘a3

9.♗c1

درصورت 9.♗e1 سیاه بین دو گزینهٔ

9. ...♘b1 10.♗d2 ♘×d2

و 11. ...♔e4 یا 9. ...♘c2+ و 10. ...♘×e1

که همان‌گونه که قبلاً دیدیم به برد می‌رسند، حق انتخاب دارد. بنابراین سفید شق دیگری ندارد.

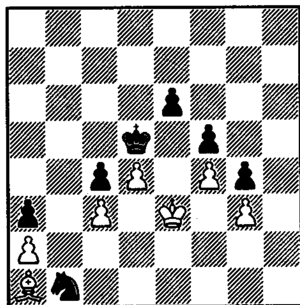
9. ...♘b1

10.♗b2 a3

گرچه با این حرکت سیاه اسبش را به طور کامل محبوس می‌کند، ولی درواقع فیل سفید با بی‌حرکت شدن در گوشهٔ صفحه، این ضعف سیاه را بیشتر جبران می‌کند. اکنون ما پوزیسیون غریبی داریم که تقریباً یک آخر بازی پیاده محسوب می‌شود و سیاه بی‌مشکل بزرگ به پیروزی می‌رسد.

11.♗a1

(۳۰۲)
حرکت سیاه



هنبرگر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۱

یا اینکه

11.♗c1 ♘×c3 12.♗×a3 ♘×a2

به راحتی می‌برد.

11. ...♔d6!

سیاه بار دیگر برای ازدست دادن یک حرکت مانور می‌دهد. شاه سفید نمی‌تواند متقابلاً چنین کند زیرا اسب امکان رسیدن به d2 را پیدا می‌کند. مثلاً

12.♔f2 ♘d2 13.♔g2 ♘b3!

12.♔e2 ♔c6

13.♔d1

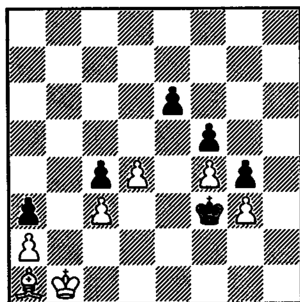
بهترین دفاع. درصورت 13.♔e3 ♔d5 سفید به وضع اکراهی می‌افتد و بلافاصله پس از 14.♔f2 (14.♔e2 ♔e4) 14. ...♘d2 و 15. ...♘b3 یا 15. ...♘e4 می‌بازد. سفید با حرکت متن اسب می‌گیرد، ولی به شاه سیاه راه می‌دهد.

13. ...♔d5

14.♔c2 ♔e4

15.♔×b1 ♔f3

(۳۰۳)



هنبرگر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۱

16.♗b2!

تنها حرکت برای حفظ موجودیت پوزیسیون، ایجاد یک پیادهٔ روندهٔ a است.

16. ...ab!

فیل را باید گرفت، زیرا پس از 16. ... ♔×g3 و 17.♗×a3، سفید حتی می‌تواند ببرد.

17.a4 ♔×g3

18.a5 ♔h2!

سیاه خواستار یک آخر بازی پیاده است که به راحتی به برد برسد نه آخر بازی وزیر که پس از 18. ... ♔×f4 19.a6 به آن می‌رسد.

19.a6 g3

20.a7 g2

21.a8=♕ g1=♕+

22.♔×b2 ♕g2+!

تمام این حرکات هنگامی که اسب در b1 بلوکه بود باید به دقت محاسبه می‌شد.

23.♕×g2+ ♔×g2

24.♔a3 ♔f3

25.♔b4 ♔×f4

26.♔×c4 ♔e3

27.d5 ed+

28.♔×d5 f4

0-1

پیادهٔ سفید به c7 می‌رسد ولی شاهش با استقرار نامناسب مانع تساوی می‌شود. نمونه‌ای عالی از قدرت اسب در پوزیسیون‌های بسته.

بخش مثال‌های عملی به پایان می‌رسد. بدیهی است که فقط شمار اندکی از این نمونه‌ها در اینجا به خواننده عرضه شده، اما امید داریم که اینک دانش پایه و اعتماد لازم برای رویارویی با چنین آخربازی‌هایی را به‌دست آورده باشد.

فصل ۶

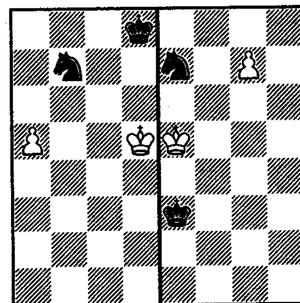
آخر بازی اسب

اسب در مصاف با پیاده‌ها، به خصوص اگر از آنها دور باشد، معمولاً ضعیف جلوه می‌کند. لااقل سه حرکت طول می‌کشد تا اسب از عرض صفحه عبور کرده تا با یک پیادهٔ منفرد مقابله کند. بنابراین با همین جنبه آغاز می‌کنیم.

اسب درمقابل پیاده(ها)

همان‌گونه که پیشتر گفته شد، اسب هنگام متوقف کردن پیاده‌ها نمی‌تواند با قدرت عمل کند و گهگاه درمقابل یک پیادهٔ پیشرفته درمی‌ماند. اینها چند نمونه هستند که در آنها اسب درصدد است تا بی‌حمایت شاه، پیاده‌ای را متوقف کند:

(۳۰۴)



بدیهی است هنگامی که پیاده به حاشیهٔ صفحه نزدیکتر باشد، همانند آخر بازی فیل، کار اسب دشوارتر می‌شود.

دلیل یکی است: درمقابل پیادهٔ رخ، امکانات دفاعی اسب به نصف کاهش می‌یابد، زیرا فقط از یک سمت می‌تواند با آن مقابله کند.

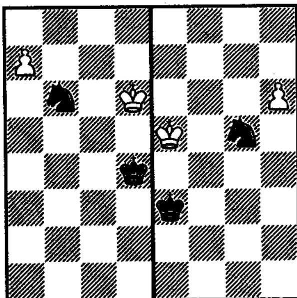
در نیمهٔ چپ نمودار ۳۰۴، به حالت کلاسیکی برمی‌خوریم که اسب به رغم نزدیک بودن شاه خودی، مقابل پیادهٔ رخ درمی‌ماند. سفید با **1.a6!** می‌برد زیرا نمی‌توان پیاده را متوقف کرد: 1. ... ♔c7 2.a7! این پوزیسیون را با نیمهٔ سمت راست مقایسه کنید. سیاه درمقابل پیادهٔ ستون اسب پس از

1.♔e6 ♘g8 2.♔f7 ♘h6+ 3.♔g6 g8

مساوی می‌کند.

هنگامی که پیادهٔ رخ به عرض هفتم برسد، درصورتی که شاه سیاه تاحدودی دور باشد سفید به پیروزی می‌رسد. درنیمهٔ چپ نمودار ۳۰۵، سیاه قادر به جلوگیری از نابودی اسب نیست.

(۳۰۵)



سفید 2.♔b7 ♘a8 1.♔c6 بازی می‌کند و می‌برد. برای کسب مساوی، شاه سیاه باید آماده باشد تا به محض گرفته شدن اسب، خانهٔ c8 یا c7 را اشغال کند.

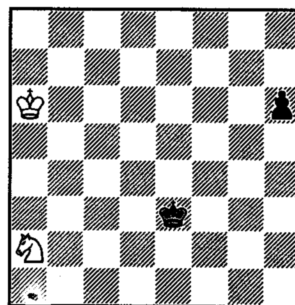
اما اگر پیاده زیاد پیشرفته نباشد، می‌توان با اسب و بی‌کمک شاه مساوی کرد. به عنوان مثال در نیمهٔ راست نمودار ۳۰۵، سفید به پیروزی نمی‌رسد، زیرا پس از

1.♔f5 ♘h7 2.♔g6 ♘f8+ 3.♔g7 ♘e6+ 4.♔f7 ♘g5+ 5.♔g6

سیاه ذخیرهٔ نجاتبخش **5. ...♘e6! 6.h7 ♘f8+** را دارد.

در عمل، معمولاً به پوزیسیون‌هایی برمی‌خوریم که در آنها اسب از پیاده دور است. در اینجا مشکل، محاسبهٔ چگونگی متوقف کردن پیاده است. اگر پیادهٔ تنها مدنظر باشد، اوضاع بالنسبه ساده است، اما اگر توسط شاه حمایت شود، موقعیت‌های بغایت پیچیده‌ای امکان بروز می‌یابد که به محاسبهٔ دقیق نیازمند است. نمودار ۳۰۶ یک مثال خوب از این دست است.

(۳۰۶)



ن.گریگوریف ۱۹۳۲

وظیفهٔ سفید متوقف کردن پیاده است. در صفحهٔ خالی، اسب مسیرهای مختلفی را می‌پیماید، اما در وضعیت حقیقی، راه توسط شاه سیاه که به خوبی جاگیری کرده سد شده است. در نمودار ۳۰۵ دیدیم که اگر پیاده به عرض هفتم نرسیده باشد اسب با رسیدن به خانه‌های f1 یا g4 می‌تواند سد راه شود. از آنجا که حضور شاه سیاه اشغال خانهٔ f1 را برای اسب غیرممکن می‌سازد پس سفید باید در جست و جوی راهی برای رسیدن به g4 باشد.

چگونه می‌توان چنین کرد؟ با ادامهٔ زیر امتحان می‌کنیم:

1.♘c3 h5 2.♘d5+ ♔f3

(می‌دانیم که بهترین طرز قرار گرفتن شاه نسبت به اسب، تقابل قطری است که اسب در این حالت برای کیش دادن، به سه حرکت احتیاج دارد)

3.♘c7 h4 4.♘e6 ♔g4! 5.♘c5 h3 6.♘e4 h2 7.♘f2+ ♔f3 8.♘h1 ♔g2

و سیاه می‌برد. تنها راه سفید برای مساوی بدین گونه است:

1.♘b4! h5

2.♘c6

همان‌گونه که دیدیم سیاه پس از 2.♘d5+ ♔f3 می‌برد. درصورت

2.♘c2+ ♔e4 3.♘e1 h4 4.♘g2 h3

هم نتیجه یکسان است.

2. ...♔e4

یا 2. ...h4 3.♘e5 و اسب به g4 می‌رسد چون 3. ...♔f4 امکان 4.♘g6+ را می‌دهد.

3.♘a5!!

حرکت غریب اسب را فقط با اطلاع از حساس بودن خانه‌های f1 و g4 می‌توان درک کرد. استقرار اسب در c4 امکان دسترسی به هر دو خانه را فراهم می‌آورد. اسب را نمی‌توان یکراست به g4 برد، زیرا پس از

3.♘d8 h4 4.♘e6 ♔f5! 5.♘d4+

♔g4 6.♘c2 ♔f4

سیاه می‌برد.

3. ...h4

سیاه نمی‌تواند از رسیدن اسب به c4 جلوگیری کند. اگر 3. ... ♔d4(d3) 4.♘c6(+) را در پی دارد و درصورت 3. ... ♔d5 4.♘b3 اسب از طریق d2 به f1 می‌رسد.

4.♘c4

سفید به خانهٔ ایده‌آل می‌رسد و تهدید فوری 5.♘d2+ و 6.♘f1، مساوی را دارد. درصورت 4.♘b3، سیاه با 4. ... ♔e3! می‌برد.

4. ...♔f3!

با این حرکت سفید به بیشترین مشکل دچار می‌شود. درصورت 4. ... h3 5.♘d2+ و 6.♘f1 همان‌گونه که قبلاً دیدیم مساوی می‌شود.

5.♘e5+

هنوز باید دقیق بازی کرد. درصورت

5.♘d2+ ♔e2! 6.♘e4 h3 7.♘g3+ ♔f2

سیاه می‌برد.

5. ...♔g3

6.♘c4 h3

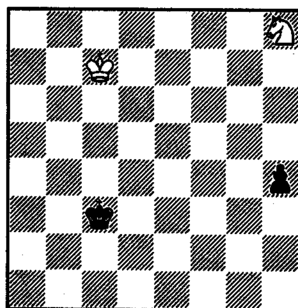
درصورت 6. ... ♔f2 سفید بار دیگر 7.♘e5 می‌کند و 6. ... ♔f4 امکان 7.♘d2 و 8.♘f1 را می‌دهد.

7.♘e3

و ما به پوزیسیون مساوی که در تحلیل‌مان از نمودار ۳۰۵ دیدیم می‌رسیم. یک آخر بازی زیبا.

یک نکتهٔ با ارزش دیگر درمورد مبارزهٔ اسب درمقابل پیادهٔ رخ وجود دارد. در نمودار ۳۰۵ دیدیم که اسب درمقابل پیادهٔ عرض هفتم، به شرطی که شاه دارندهٔ پیاده، نزدیک و شاه ما دور باشد بی‌قدرت است. اگر شاه دشمن قدری دور باشد، اسب می‌تواند از نزدیک شدن آن جلوگیری کند و امکانات شگفت‌انگیزی برای دفاع برپا کند. نمودار ۳۰۷ نحوهٔ عمل را نشان می‌دهد.

(۳۰۷)



ن. گریگوریف ۱۹۳۲

اسب سفید برای متوقف کردن پیاده باید با کیش دادن در e4 یا e2، یک تمپ بگیرد. راه حل زیر به ما نشان می‌دهد که سفید چه خانه‌ای را انتخاب می‌کند، و چرا:

1.♘f7!

بدیهی است که سفید نمی‌تواند جلوی رسیدن پیاده به عرض هفتم را بگیرد، بنابراین باید حق رفتن به f2 یا g3 را برای خود محفوظ نگه دارد. اسب فقط از e4 می‌تواند به خانه‌های مزبور برود. به همین دلیل 1.♘g6 غلط است. پس از

1. ...h3 2.♘f4 h2 3.♘e2+ ♔d2! 4.♘g3 ♔e1

و 5. ... ♔f2 سیاه به راحتی می‌برد.

1. ...h3

2.♘g5

درمقابل 2.♘d6

2. ... ♔d3 3.♘f5 ♔e2! 4.♘g3+ ♔f2

که به برد می‌رسد، ناکام می‌ماند.

2. ...h2

3.♘e4+ ♔c2

شاه نمی‌تواند به پیاده نزدیک شود! اگر 3. ... ♔d3 4.♘g3! و شاه سیاه نمی‌تواند از ستون e عبور کند چون پیاده ازبین می‌رود. در این صورت تنها مسیرهایش c2-d1-e1 یا d4-e5-f4 خواهد بود، اما این کار به شاه سفید فرصت نزدیکتر شدن را می‌دهد. اکنون می‌بینیم که چرا شاه سیاه به c2 می‌رود: گرفتن یک تمپ درگذار به e1.

سیاه می‌تواند 3....♔d4 را هم به منظور نزدیک شدن از مسیر دیگر امتحان کند. اسب سفید در این حالت به f2 می‌رود تا باز هم از نزدیک شدن فوری شاه سیاه جلوگیری کند (شاه سفید می‌تواند مسیر d5-e6-f5 را سد کند). همچنین ادامهٔ نومیدکنندهٔ

4. ... ♔c3 5.♔d6 ♔d2 6.♔e5 ♔e2 7.♘h1 ♔f3 8.♔d4 ♔g2 9.♔e3 ♔×h1 10.♔f2

به پات می‌انجامد.

واریاسیون‌های بالا نشان می‌دهند که اسب می‌تواند با موفّقیت، تا نزدیکتر شدن شاه خودی، با شاه دشمن مقابله کند.

4.♘g3!

بدیهی است که 4.♘f2 امکان نزدیک شدن به شاه حریف با

4. ... ♔d2 5.♔d6 ♔e2 6.♘h1 ♔f3

را می‌دهد که به برد سیاه می‌انجامد.

4. ... ♔d1

5.♔d6 ♔e1

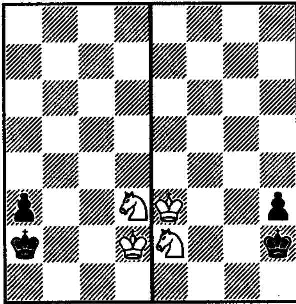
6.♔e5 ♔f2

7.♔f4

شاه سفید موفق می‌شود تا از اسب حمایت کند. توجه داشته باشید که اگر شاه سفید در پوزیسیون اولیه یک خانه دورتر بود می‌باخت.

در کمال شگفتی، اسب همیشه در چنین پوزیسیون‌هایی مدافع محسوب نمی‌شود. هنگامی که شاه دشمن به طرز نامطلوبی درجلوی پیادهٔ همرنگش قرار بگیرد، چند پوزیسیون برندهٔ تیپیک برای طرفی که اسب دارد ایجاد می‌شود. نمودار ۳۰۸ را ملاحظه کنید.

(۳۰۸)



در هر دو پوزیسیون، سفید حملهٔ ماتی دارد. در سمت چپ او با

1.♔c2! ♚a1 2.♘c1 a2 3.♘b3

مات می‌کند. در سمت راست، با شکل پیچیده‌تری از همان مات مواجه هستیم. **1.♔f3!** اما درصورت 1.♔f2 ♔h1 سفید به وضع اکراهی می‌افتد.

1. ... ♔h1 2.♔f2 ♔h2 یا

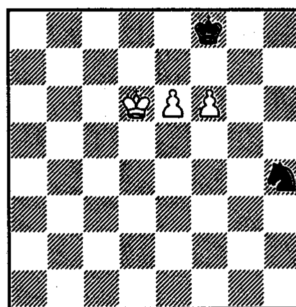
2. ...h2 3.♘g3 مات.

3.♘c3 ♔h1 4.♘e4 ♔h2! 5.♘d2 ♔h1 6.♘f1 h2 7.♘g3

مات. البته، چنین پوزیسیون‌هایی نادر هستند ولی باید آنها را فراگرفت.

هنگامی که اسب با دو پیادهٔ متّصل رودررو می‌شود همه چیز به استقرار مهره‌ها بستگی می‌یابد. وقتی پیاده‌ها به عرض ششم برسند، فقط درصورتی که اسب نزدیک به پیاده‌ها باشد و شاهش روبه‌روی آنها، بازی مساوی می‌شود. مثال بعدی بیانگر این موضوع است.

(۳۰۹)
حرکت سیاه



گرچه پیاده‌ها بسیار خطرناک به نظر می‌رسند، اما سیاه درصورت حرکت، با دفاع دقیق می‌تواند مساوی کند. سفید درصورت حرکت بلافاصله با 1.♔d7 می‌برد، اما سیاه درصورت حرکت هم پوزیسیون دشواری دارد. بازی چنین ادامه می‌یابد:

1. ...♘g6!

تنها حرکت. ادامه‌های 1. ...♘f5+ 2.♔d7 و سپس 3.e7+ و
1. ...♔e8 2.f7+! ♔f8 3.e7+ ♔×f7 4.♔d7
به برد سفید می‌انجامند. سیاه پس از 1. ...♘f3 2.f7! هم می‌بازد چون در وضع اکراهی است، مثلاً 2. ...♔g7 3.♔e7
یا 2. ...♘d4 3.e7+ ♔×f7 4.♔d7
می‌برد.

2.♔d7

2.f7 ♘e7 مساوی می‌شود یا
2.e7+ ♔e8 یا 2. ...♔f7 یا 2. ...♘×e7
همگی مساوی می‌شوند.

2. ...♘e5+

3.♔d8

یا اینکه 3.♔c7 ♘g4.

3. ...♘c6+

4.♔c7 ♘d4

5.♔d7

اگر
5.e7+ ♔e8 6.♔d6 ♘f5+
و 7. ...♘×e7 مساوی می‌شود.

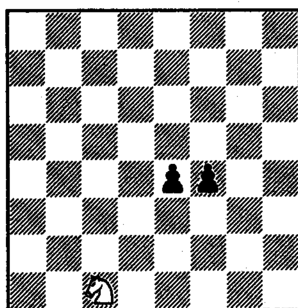
5. ...♘×e6

6.♔×e6 ♔e8

مساوی.

اگر پیاده‌ها زیاد پیشرفته نباشند، کار اسب آسانتر می‌شود. به عنوان مثال، معمولاً اسب درمقابل پیاده‌های عرض پنجم حتی بی‌کمک شاه می‌تواند به مقابله برخیزد.

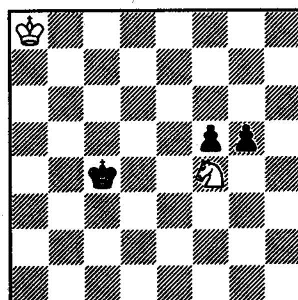
(۳۱۰)



سفید با 1.♘b3! پس از 1. ... e3 2.♘d4 یا 1. ...f3 2.♘d2 f2 3.♘f1 پیاده‌ها را متوقف می‌کند.

در پوزیسیون زیر چخوور نشان می‌دهد که اسب گاهی می‌تواند کاری نزدیک به معجزه صورت دهد:

(۳۱۱)



چخوور

پوزیسیون سفید نومیدکننده به نظر می‌رسد، ولی

او با مانور حیرت‌انگیز اسب نجات می‌یابد.

1.♘e6! g4 2.♘g7 f4

2. ...g3 3.♘×f5 g2 4.♘e3+

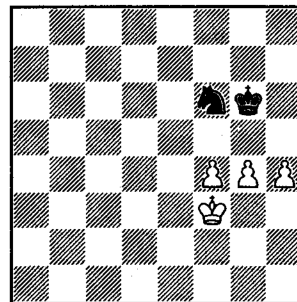
3.♘h5! f3 4.♘f6 g3 و اکنون 4. ...f2 درمقابل 5.♘×g4 f1=♛ 6.♘e3+ ناکام می‌ماند.

5.♘e4 g2 6.♘d2+

و 7.♘×f3 مساوی می‌شود. دفاعی ستودنی که به دلیل وضعیت نامناسب شاه سیاه امکان‌پذیر شد.

اسب درمقابل پیاده‌های منفرد معمولاً به دشواری دفاع می‌کند و به کمک شاه نیازمند است، به خصوص اگر پیاده‌ها از یکدیگر دور باشند. در اینجا مجال پرداختن به مثال‌هایی از این دست نیست، اما می‌توانیم به بررسی مورد اسب درمقابل سه پیادهٔ متّصل بپردازیم. اسب همان‌گونه که مثال بعدی‌مان نشان می‌دهد درصورتی که پیاده‌ها به عرض پنجم نرسیده باشند قادر به مساوی است.

(۳۱۲)



سفید درصورت حرکت می‌برد، زیرا می‌تواند پیاده‌هایش را به عرض پنجم برساند. سیاه درصورت حرکت با استفادهٔ ماهرانه از اسبش مساوی می‌کند. هر دو امکان را بررسی می‌کنیم:

1.f5+

سفید نباید به سیاه اجازهٔ بلوکه کردن پیاده‌ها را بدهد، مثلاً

1.g5 ♘d5! 2.♔e4 ♘e7 3.♔e5 ♔h5! 4.f5 ♔×h4 5.♔f6 (5.g6 ♔g5 6.g7 ♘g8 یا 5.f6 ♘g6+ 6.♔f5 ♔h5) 5. ... ♘d5+ 6.♔g6 ♘e7+

مساوی می‌کند.

1. ...♔g7

2.g5 ♘d5

3.h5

تمام پیاده‌ها هم اینک در عرض پنجم قرار دارند و سفید به آسانی می‌برد.

3. ...♘c3

درصورت

3. ...♔f7 4.h6 ♘c3 5.h7 ♔g7 6.g6

سفید می‌برد.

4.♔f4 ♘e2+

5.♔e5 ♘g3

6.f6+ ♔g8

7.h6 ♘h5

8.g6

و سفید می‌برد، مثلاً

8. ...♘g3 9.h7+ ♔h8 10.f7

و یکی از پیاده‌ها وزیر می‌شود.

درصورتی که نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید نمی‌تواند آن گونه که دوست دارد پیاده‌هایش را جلو ببرد:

1. ...♘d5

2.h5+

یا اینکه

2.f5+ ♔f6! 3.♔e4 ♘c3+ 4.♔e3

(اگر 4.♔d4 یا 4.♔d3 ساده‌ترین ادامه 4. ... ♘d1 با تهدید 5. ... ♘f2 است)

4. ...♔e5 5.h5 ♘e4 6.h6 ♘g5

و وضع سفید بهبود نمی‌یابد.

2. ...♔h6!

شاه باید پیشرفته‌ترین پیاده را بلوکه کند. به عنوان مثال، 2. ... ♔f6 درمقابل

3.h6 ♔g6 4.g5 ♘e7 5.♔g4 ♘f5 6.h7!

به شکست می‌انجامد.

3.♔e4

اگر 3.♔g3 ♘e3 4.♔h4 ♘g2+ یا 4.♔h3 ♘d5 درهمین ادامه به مساوی می‌رسد.

3. ...♘c3+

این ادامه از ادامهٔ ساده‌تر 3. ... ♘f6+ 4.♔f5 ♘d5 آموزنده‌تر است که البتّه سفید در این حالت هم کاری نمی‌تواند صورت دهد. مثلاً 5.♔e5 ♘e3

4.♔e5

راه بهتری وجود ندارد. درصورت 4.♔f5 سیاه با ♘d5 به ادامهٔ مذکور در آخرین تفسیر می‌رسد. درصورت 4.♔d4(d3) ♘d1 و تهدید 5. ... ♘f2 است.

4. ...♘d1

5.♔f6

یا اینکه

5.g5+ ♔×h5 6.f5 ♔×g5 7.f6 ♔g6 8.♔e6 ♘e3 9.f7 ♔g7 10.♔e7 ♘f5+

مساوی می‌شود.

5. ...♘e3

6.g5+ ♔×h5

7.g6

یا اینکه با 7.f5 ♘g4+ پیادهٔ g ازبین می‌رود.

7. ... ♘g4+

و سیاه مساوی می‌کند، مثلاً

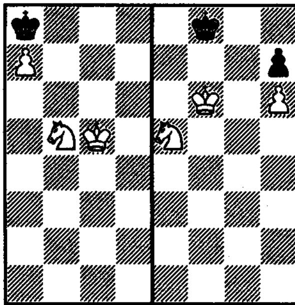
8.♔g7 ♘h6 9.♔h7 ♘f5 10.g7 ♘×g7 11.♔×g7 ♔g4

یا

8.♔f7 ♘h6+ 9.♔g7 ♘g4 10.f5 ♔g5

برای مشاهدهٔ مثال‌های بیشتر از آخر بازی اسب درمقابل پیاده، خواننده می‌تواند به کتابهای تخصصی‌تر مراجعه کند. به بررسی چند پوزیسیون نادر می‌پردازیم که در آنها سفید با یک اسب بیشتر نمی‌تواند به پیروزی برسد:

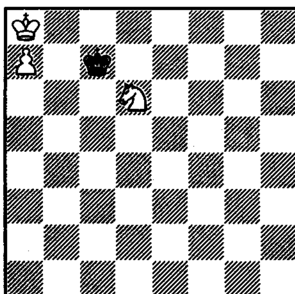
(۳۱۳)



در نیمهٔ چپ نمودار، سفید یک اسب و یک پیاده بیشتر دارد، اما به پیروزی نمی‌رسد. اگر اسب حرکت کند، پیاده ازبین می‌رود و اگر شاه سفید از پیاده مراقبت کند، بازی پات است.

هنگام تحلیل نمودار ۲۷۵، به پوزیسیونی برخوردیم که اسب و یک پیاده قادر به برد از یک شاه دربند نبودند. بار دیگر پوزیسیون را می‌بینیم:

(۳۱۴)



سفید در صورت انجام حرکت، نمی‌تواند شاه سیاه را از c8 و c7 دور کند. اما سیاه درصورت حرکت، دروضع اکراهی است و می‌بازد. طبق قاعده در چنین پوزیسیون‌هایی سیاه باید شاهش را در خانهٔ همرنگ با خانهٔ اشغالی اسب حریف قرار دهد. از آنجاکه اسب نمی‌تواند تمپ بگیرد راهی برای واگذاری نوبت حرکت به سیاه نمی‌ماند.

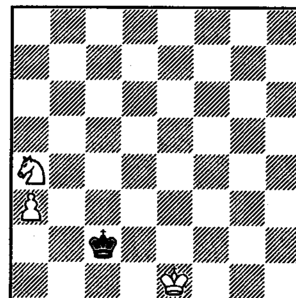
در سمت راست نمودار ۳۱۳، به غیرمعمولی‌ترین پوزیسیون مساوی برمی‌خوریم. شاه سیاه را نمی‌توان از گوشه دور کرد. پس از **1.♘f7 ♔g8** حرکت **2.♔e7** پات می‌کند. البته، اگر پوزیسیون را از کنار صفحه حرکت دهیم سفید به آسانی می‌برد. به عنوان مثال، با یک خانه تغییر مکان به چپ، سفید با

1.♘c7+ ♔f8 2.♔d7 ♔g8 3.♔e7 ♔h8 4.♘d5 ♔g8 5.♔e8 ♔h8 6.♘f6! gf 7.♔f7

می‌برد.

در پایان، باید به این نکتهٔ سودمند اشاره کرد که در آخر بازی اسب و پیاده درمقابل شاه، هنگامی که شاه حامی دور است، بهترین طریق حفاظت از پیاده توسط اسب، از پشت است. زیرا در این حالت شاه دشمن هرگز نمی‌تواند اسب را بگیرد چون پیاده وزیر می‌شود. به عنوان مثال این پوزیسیون را ملاحظه کنید:

(۳۱۵)



درمقابل تهدید ... .1 ♔b3، اسب باید دور شود. فقط

1.♘b2! ♔b3 2.a4

می‌برد درحالیکه هم

1.♘b6? ♔b3 2.a4 ♔b4 3.♔d2 ♔a5

و هم

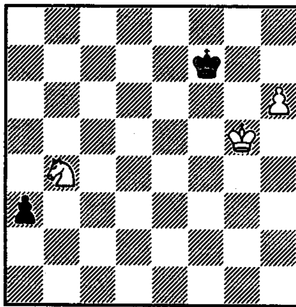
1.♘c5? ♔c3 2.♔e2 ♔c4 3.♘d3 ♔b3

به مساوی می‌رسند.

اسب و پیاده درمقابل پیاده

این گونه برتری قوا معمولاً به مفهوم برد راحت دارندهٔ اسب و پیاده است. با این وجود در چند پوزیسیون امکان دفاع موفّقیت‌آمیز وجود دارد. چند تایی راکه جالبترند بررسی می‌کنیم.

(۳۱۶)



ن.گریگوریف ۱۹۳۳

همانند این پوزیسیون در آخر بازی اسب، زیاد دیده می‌شود. مشکل سفید آن است که به رغم اسب اضافی، پیادهٔ ستون رخ‌اش بی‌حمایت اسب قادر به وزیر شدن نیست و این اسب هم ظاهراً مجبور به استقرار در پایین جناح وزیر است. پیادهٔ سفید با عزیمت شاه سفید به جناح وزیر ازدست می‌رود. بنابراین تنها شانس برد در نگهداشتن شاه سیاه در وضع پاتی و سپس آوردن اسب برای مات کردن آن

است. همان‌گونه که راه حل زیر نشان می‌دهد، زمان‌بندی امری اساسی است:

1.♘a2!

سفید به منظور برد باید به پوزیسیونی برسد که شاه سیاه در g8، شاه خودی در g6 و اسب در b4 باشد. در این حالت می‌تواند پس از 1.h7+ ♔h8 2.♘c6 با دو حرکت مات کند. از طرف دیگر سیاه نیز باید همین پوزیسیون را ایجاد کند ولی با دادن نوبت حرکت به خود. او هنگامی که با 1. ... ♔h8 بتواند پیشروی پیادهٔ h را کنترل کند می‌تواند حرکت جلو بیفتد. به عنوان مثال در پوزیسیون نمودار، تهدید سیاه 1. ... ♔g8! مساوی است، مثلاً 2.♔g6 ♔h8 و اسب سفید در این حالت برای برد باید در a2 باشد. از این رو به دلیل حرکت متن، که تدارک 3.♘b4 را در شاخهٔ فوق می‌بیند، سفید به برد می‌رسد.

1. ... ♔f8

2.♔f6!

البته 2.♔g6 ♔g8 خوب نیست زیرا اکنون درصورت

3.♘b4 ♔h8 4.♘c6 a2 5.♘e5 a1=♛ 6.♘f7+ ♔g8 7.h7+ ♔f8

وزیر سیاه خانهٔ وزارت پیادهٔ h را کنترل می‌کند.

2. ... ♔g8

3.♔g6 ♔h8

4.♘b4 ♔g8

5.h7+ ♔h8

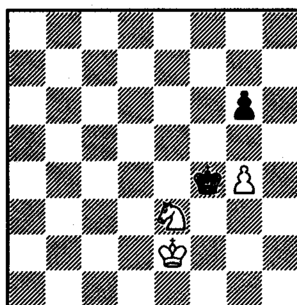
6.♘c6

سفید در دو حرکت مات می‌کند.

گهگاه به پوزیسیون‌هایی برمی‌خوریم که در آنها شاه دشمن همزمان به پیاده و اسب حمله‌ور می‌شود و سفید همان‌گونه که مثال بعدی‌مان نشان می‌دهد نمی‌تواند مهره‌هایش را خلاص کند.

(۳۱۷)

حرکت سیاه



بلک‌بورن ـ زوکرتورت ۱۸۸۱

این پوزیسیون در یک بازی از رویارویی بلک‌بورن و زوکرتورت در سال ۱۸۸۱ به وقوع پیوست. شاه سیاه که به طرز فعالی مستقر شده می‌تواند با تداوم حمله‌اش به پیاده، پوزیسیون را حفظ کند. از آنجا که سفید نه می‌تواند پیاده را پیش براند و نه می‌تواند اسب را حرکت دهد، تنها شانس خود را در حمله به پیادهٔ سیاه با شاهش می‌بیند. اما با دفاع صحیح، این کار خنثی می‌شود، بدین‌گونه:

1. ... ♔g3!

سیاه باید شاه سفید را از رفتن به f2 بازدارد و نباید پیادهٔ خودش را پیش براند، مثلاً

1. ... g5 2.♔d3 ♔f3 3.♔d4 ♔f4 4.♔d5! ♔×e3 5.♔e5

می‌برد. یا اگر 1. ... ♔e4 آنگاه 2.♘g2 و 3.♔f2 به راحتی به برد می‌رسد. در همین پوزیسیون اگر نوبت حرکت با سفید باشد، 1.♔f2! بازی می‌کند که عملاً 1. ... g5 را اجباری می‌کند (1. ... ♔e4 2.♘g2) که ادامهٔ 2.♔e2 ♔g3 3.♔d3 همانند بالا به برد می‌رسد.

2.♔d1 ♔f3!

سیاه هر زمان که شاهش به ستون f می‌رود باید تقابل بگیرد. به عنوان مثال هم 2. ... ♔f2 و هم

... 2.♔f4 به سفید امکان می‌دهد که تقابل بگیرد.
3.♔d2 ♔f3 4.♔d3 ♔f4 5.♔d4 ♔f3 6.♔e5! ♔×e3 7.♔f6 ♔f4 8.g5
می‌برد.

3.♔d2 ♔f2

تقابل قطری هم کارا بود، مثلاً پس از ... 3.♔f4 4.♔e2 ♔g3! به جایی که شروع کردیم بازمی‌گردیم. پس از حرکت متن، سیاه از ... 4.♘f5 ♔f3 5.♘h6 به دلیل ... 5.♔f4 و ... 6.♔g5 هراسی ندارد.

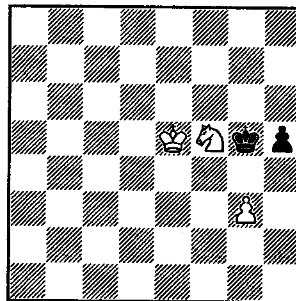
4.♔d3 ♔f3

5.♔d4 ♔f4!

و سفید پیشرفتی حاصل نمی‌کند. پس از 6.♔d5 ♔×e3 7.♔e5 ♔f3 سفید با 8.♔f6 به ناگزیر مساوی می‌کند، زیرا 8.g5 درمقابل ... 8.♔g4 9.♔f6 ♔h5 به شکست می‌انجامد.

این حالت از آن جهت قابل توجه است که اغلب در بازی عملی روی می‌نماید و به نجات وضعیت‌های به‌ظاهر نومیدکننده می‌انجامد. به عنوان مثال به این پوزیسیون توجه کنید:

(۳۱۸)

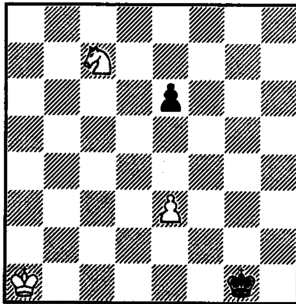


سفید درصورت حرکت نمی‌تواند ببرد، مثلاً
1.♔e6 ♔g6! 2.♔e5 ♔g5 3.♔e4 ♔g4

1.♘e3 h4! 2.g4 h3 مساوی می‌کند. یا البته اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سفید به راحتی می‌برد.

اکنون پس از دیدن این دو پوزیسیون آماده‌ایم که به بررسی زیبای بعدی‌مان بپردازیم.

(۳۱۹)



ل. پروکز ۱۹۴۶

سفید می‌تواند پیادهٔ منفرد سیاه را بگیرد، اما تهدید ... 1.♔f2 برای پیادهٔ خودش وجود دارد. از آنجا که شاه سفید نمی‌تواند به موقع از پیاده محافظت کند، با ادامهٔ جالب زیر این کار به عهدهٔ اسب گذاشته می‌شود:

1.e4!

پس از 1.♘×e6 ♔f2 2.e4 ♔e3 سیاه مساوی می‌کند، مثلاً 3.e5 ♔e4 یا 3.♘g5 ♔f4
یا
3.♘c5 ♔d4

اکنون شاه سیاه باید به تعقیب پیاده بپردازد، زیرا ... 1.e5 درمقابل
2.♘d5 ♔f2 3.♔b2 ♔f3 4.♘f6
ناکام می‌ماند.

1. ...♔f2

2.♘d5!

اگر به راه حل نمودار ۳۱۷ برگردیم معنی این حرکت عالی روشن می‌شود. درصورت

سیاه پس از 2.♘b5 ♔e3 3.♘c3
3. ... ♔d3! 4.♔b2 ♔d2 5.♔b3 ♔d3 6.♔b4 ♔d4
تقابل می‌گیرد و به وضعیتی مساوی، شبیه آنچه پیشتر دیده‌ایم می‌رسیم. حرکت متن از خانهٔ مهم e3 پشتیبانی می‌کند، و مانع رسیدن سریع شاه سیاه به جناح وزیر می‌شود.

2. ... ♔f3

یا اینکه
2. ... ♔e2 3.♘f6 ♔d3 4.e5 ♔d4 5.♘d7

3.♘c3 ♔e3

4.♔a2!

همان‌گونه که در تحلیلمان از نمودار ۳۱۷ دیدیم، سفید برای بردن بازی باید تقابل بگیرد. از a2 شاه سفید خانه‌های b2 و b3 را زیر نظر دارد که متناسب با خانه‌های d2(d4) و d3 سیاه هستند. بدیهی است که سیاه پس از هر دو ادامهٔ 4.♔b2 ♔d2! و 4.♔b1 ♔d3! مساوی می‌کند.

4. ... ♔d4

5.♔b2! ♔d3

اگر 5. ... ♔e3 6.♔c2 می‌برد. یا
5. ... ♔c4 6.♔c2 ♔d4 7.♔d2 e5 (7. ... ♔c4 8.♘e2) 8.♔c2 ♔e3 9.♔b3 ♔d3 10.♔b4 ♔d4 11.♔b5! ♔×c3 12.♔c5

می‌برد.

6.♔b3 ♔d4

7.♔b4 ♔d3

8.♔c5 ♔×c3

9.e5

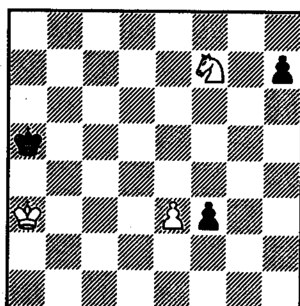
و

10.♔d6

می‌برد.

اگر مدافع بیش از یک پیاده داشته باشد، وضعیت‌های بسیار پیچیده‌ای پدید می‌آید که امکان طبقه‌بندی آنها ناممکن است. معمولاً مهرهٔ اضافی تضمین‌کنندهٔ برد است، اما همان‌گونه که پوزیسیون جالب بعدی نشان می‌دهد این کار به آسانی ممکن نیست:

(۳۲۰)



ل. کوبل

به سختی می‌توان برد سفید را باور کرد زیرا به نظر می‌رسد که طرز استقرار اسب و شاهش برای متوقف کردن پیادهٔ f سیاه خوب نباشد. اما شاه سیاه هم مقرّ مناسبی ندارد و سفید به شیوهٔ آموزندهٔ زیر از همین عامل برای برد استفاده می‌کند.

1.♘d6!

بدیهی است که اگر اسب بخواهد پیاده را متوقف کند باید در c4 کیش بدهد، اما انتخاب مسیر درست، مهمّ است. به عنوان مثال درصورت 1.♘e5 پس از
1. ... ♔b5! 2.♘×f3 (یا اینکه 2.♘g4 ♔c4 3.♘f2 ♔c3 4.♔a4 ♔d2 5.e4 ♔e3 مساوی می‌کند) 2. ... ♔c4 3.e4 h5 4.♔b2 h4 5.♔c2 (5.e5 ♔d5) 5...h3 6.♔d2 h2 7.♘×h2 ♔d4
با ازبین رفتن آخرین پیاده، بازی مساوی می‌شود. با حرکت متن جلوی 1....♔b5 گرفته می‌شود و تهدید برد فوری با 2.♘e4 و سپس 3.♔b3 وجود دارد.

1. ...f2

2.♘c4+ ♔b5

3.♘d2 f1=♕!

سیاه با ایجاد باریکه‌ای برای شاهش دست به بازی متقابل می‌زند. اگر بخواهد به حفظ قوا بپردازد هر دو پیاده سرانجام ازبین می‌روند، مثلاً

3. ...h5 4.♔b3 h4 5.♔c3 h3 6.♘f1

4.♘×f1 ♔c4

5.♔b2 ♔d3

6.♔c1 ♔e2!

تنها شانس. درصورت

6. ... h5 7.♔d1 h4 8.♔e1 h3 9.♔f2

سفید به راحتی می‌برد.

7.e4 ♔×f1

بازی سیاه موفقیت‌آمیز به نظر می‌رسد، زیرا اگر سفید پیاده‌اش را وزیر کند سیاه با رساندن پیادهٔ خود به h2 به یک مساوی کتابی می‌رسد. اما هنوز سفید کارش را به اتمام نرسانده است.

8.♔d2! h5

یا اینکه

8. ...♔f2 9.e5 h5 10.e6 h4 11.e7 h3 12.e8=♕ h2 13.♕e2+ ♔g1 14.♔e3 h1=♕ 15.♕f2 مات

9.♔e3 ♔g2

سیاه پس از 9. ...h4 10.♔f3 پیاده‌اش را ازدست می‌دهد، و اگر

9. ...♔g1 10.♔f3!

(ادامهٔ

10.♔f4? ♔g2 11.♔g5 ♔g3!

که مساوی می‌شود خوب نیست)

10. ...♔h2 11.e5

سفید می‌برد.

10.e5 h4

11.e6 h3

12.e7 h2

13.e8=♕ h1=♕

بازی دقیق سفید، به آخر بازی برندهٔ وزیر منتهی شده است.

14.♕g6+ ♔h3

ادامهٔ

14. ... ♔f1 15.♕f5+ ♔g2 16.♕g4+

به شاخهٔ اصلی مبدل می‌شود و

14. ... ♔h2 15.♔f2

منجر به مات می‌شود.

15.♕h5+ ♔g2

16.♕g4+ ♔h2

یا اینکه

16. ... ♔f1 17.♕e2+ ♔g1 18.♕f2

مات.

17.♔f2

می‌برد.

یک آخر بازی عالی!

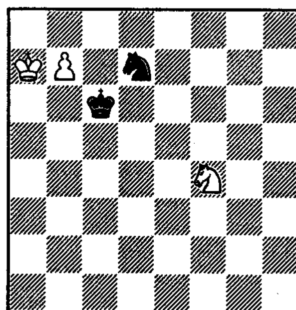
پوزیسیون‌های مشابه زیادی وجود دارند اما احساس می‌کنیم که هم اینک خواننده با ایده‌های زیادی از طرز رویارویی اسب درمقابل پیاده در آخر بازی آشنا شده است. اکنون به پوزیسیون‌هایی می‌رسیم که هر یک از طرفین یک اسب دارند.

اسب و پیاده(ها) درمقابل اسب

با اسب و یک پیاده درمقابل اسب آغاز می‌کنیم. معمولاً این آخر بازی، مساوی است زیرا اسب می‌تواند هم درمقابل پیاده قربانی شود، هم اینکه آن را بلوکه کند. اما اگر پیاده پیشرفته باشد و توسط شاه حمایت شود، چشم‌اندازهای برد خوبی

برای طرف قویتر وجود دارد. مثال بعدی را ببینیم.

(۳۲۱)



ج. کلینگ ۱۸۶۷

این بررسی بیش از یکصد سال قدمت دارد اما ارزش آموزشی خود را حفظ کرده است. سفید بدین‌گونه می‌برد:

1.♘g6

کنترل اسب سیاه بر خانهٔ تبدیل باید برداشته شود. اکنون تهدید سفید 2.♘e5+ یا 2.♘f8 است که به برد فوری می‌رسد. همچنین 1.♘e6 ♔d5! 2.♘f8 تبدیل به همین شاخه می‌شود.

1. ... ♔d5!

سیاه آمادهٔ پاسخگویی به 2.♘f8 با 2. ... ♘e5 است، بنابراین شاهش نباید به c7 یا b5 برود که در آنجا توسط وزیر جدید کیش خواهد بود.

همچنین ادامهٔ

1. ... ♔c5 2.♘f8 ♘e5 3.♔a8 ♘c6 4.♘e6+

و 5.♘d8 رضایتبخش نیست.

2.♘f8 ♘e5

3.♔b6

ادامهٔ 3.♔a8 ♘c6 4.♘d7 با طرح ♘b6–c8–a7 حتی ساده‌تر است، 4. ... ♔d6

(4. ... ♔e6 5.♘b6 ♔d6 6.♘c8+ ♔c7 7.♘a7 ♘b8 8.♘b5+)

5.♘b6 ♔c7 6.♘d5+

و 7.♘b4 می‌برد.

3. ... ♘c6

4.♔c7

راه حل طراح اندکی کندتر است، بدین‌گونه:

4.♘d7 ♔d6 5.♘e5! ♘b8 6.♔a7 ♔c7 7.♘c4 ♘c6+

(یا اینکه

7. ... ♘d7 8.♘b6 ♘b8 9.♘d5+)

8.♔a8 ♘b8 9.♘b6 ♘a6

(9. ... ♘c6 10.♘d5+ و 11.♘b4 می‌برد)

10.♘d5+

و در ادامه 11.♔a7 یا 11.♘b4 می‌برد.

4. ... ♘b4

یا اینکه

4. ... ♔c5 5.♘e6+ ♔d5 (5. ... ♔b5 6.♘d4+) 6.♘d8 ♘b4 7.♔b6

می‌برد.

5.♘d7 ♘c6

پس از حرکت شاه یا 5. ... ♘a6+ سفید با 6.♔b6 می‌برد.

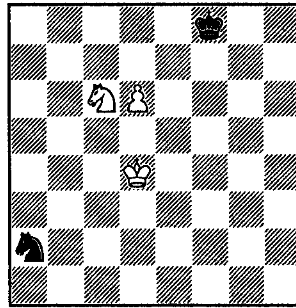
6.♘e5! ♘b4

7.♔b6

می‌برد.

اگر شاه سیاه روبه‌روی پیاده باشد، مشکل کمتر می‌شود. در این حالت حتی اگر شاه و اسب سفید به طرز مطلوبی قرار گرفته باشند هم می‌توان به نجات بازی امیدوار بود. نمودار ۳۲۲ یک مثال از این دست است.

(۳۲۲)
حرکت سیاه



ی. آورباخ ۱۹۵۶

به رغم آنکه اسب سیاه، در جای بدی مستقر شده و شاه و اسب سفید می‌توانند از پیاده حمایت کنند، سیاه به مساوی دست می‌یابد.

1. ... ♔e8

2.♔d5 ♔d7

البته 2. ... ♘c3+ 3.♔e6 که به برد فوری سفید می‌رسد خوب نیست.

راه حل اولیه، اکنون دانسته باید نادیده گرفته شود، ببینیم: **3.♘e5+ ♔c8** تنها دفاع. سایر حرکتها پس از 4.♔e6 به شکست می‌انجامند، درحالی که اکنون سفید نمی‌تواند 4.♔c6 را به دلیل 4. ... ♘b4+ انجام دهد. **4.♘d3** این حرکت شانس‌های بیشتری از

4.♔e6 ♘b4 5.d7+ ♔c7 6.♔e7 ♘d5+

ارائه می‌کند، یا در همین ادامه 6.♘f7 ♘c6 هم به تساوی می‌انجامد. درصورت **4. ... ♘c3+!**

4. ... ♔d7? 5.♘c5+ ♔c8! 6.d7+ ♔c7 7.♔e6 ♘b4 (7. ... ♘c3 8.♘b7) 8.♘a6+! ♘×a6 9.♔e7

سفید می‌برد.

5.♔c6 ♘e4 6.d7+ ♔d8 7.♘e5 ♘g5

با یک تساوی روشن.

3.♘b8+!

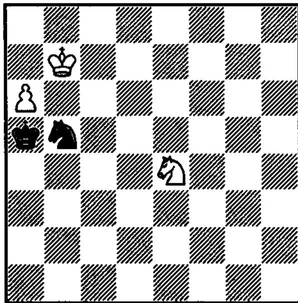
نکته اینجاست که

3. ... ♔c8 4.♔e6 ♘b4 5.d7+ ♔c7 (5. ... ♔d8 6.♔d6) 6.♘a6+! ♘×a6 7.♔e7

و تمام!

همانند فیل، اسب هم درمقابل پیادهٔ ستون رخ با بیشترین مشکل روبه‌روست، چون فقط از یک طرف می‌تواند به آن حمله کند. در این حالت، همان‌گونه که در بررسی جالب رتی توضیح داده شده، اگر سفید از جلو با شاه از پیاده دفاع کند، شانس‌های خوبی برای برد دارد.

(۳۲۳)



ر. رتی ۱۹۲۹

البته، اگر شاه سیاه از پیاده دورتر بود یا نوبت حرکت با سیاه بود، سفید به آسانی می‌برد، مثلاً،

1. ... ♔b4 2.♔b6 ♔c4 3.♘c3! ♘d6 4.♔c7 ♔c5 5.a7

اکنون مسئله این است که چگونه حرکت را به سیاه واگذار کنیم. مشخصاً هیچ حرکت انتظاری دیده نمی‌شود، بنابراین مانور آموزندهٔ زیر، هم تحمیل شده و هم تحمیل‌کننده است:

1.♘c5!

تنها حرکت، زیرا باید از پیادهٔ سفید دربرابر تهدید 1. ... ♘d6+ و 2. ... ♘c8+ که به تساوی می‌رسد دفاع کرد.

1. ... ♔b4

پس از +♘d6 ... .1 سفید با حرکت مثلثی شاهش به پوزیسیون اوّلیه می‌رسد درحالی که نوبت حرکت به سیاه واگذار شده است:

2.♔c7 ♘b5+ 3.♔c6 ♘a7+ 4.♔b7 ♘b5 5.♘e4!

2.♔b6 ♘d6

3.♘e4!

اسب سیاه از خانهٔ کلیدی‌اش رانده می‌شود. اگر اسب گرفته شود 4.a7 به برد می‌رسد.

3. ... ♘c8+

4.♔c7!

هنوز باید مراقب بود. درصورت 4.♔b7 ♔b5 سفید به وضع اکراهی می‌افتد و بازی مساوی می‌شود. مثلاً 5.♘c3+ ♔a5 یا اینکه 5.♘f6 ♘d6+ 6.♔a7 ♘c8+ والخ،

پس از حرکت متن، 4. ... ♘a7 به باخت می‌انجامد 5.♔b7 ♘b5 6.♔b6 ♔c4 7.♘c3!

بنابراین پاسخ سیاه اجباری است.

4. ...♔b5

سیاه پس از 4. ...♔a5 5.♘c5 ♘a7 (5. ...♘b6 6.a7 می‌برد) 6.♔b7 ♘b5 7.♘e4! سریعتر می‌بازد.

5.♔b7 ♔a5

6.♘c5 ♘d6+

7.♔c7 ♘b5+

8.♔c6 ♘a7+

یا اینکه 8. ...♔b4 9.♘e4 ♘a7+ (9. ...♔a5 10.♔b7) 10.♔b7 ♘b5 11.♔b6 می‌برد.

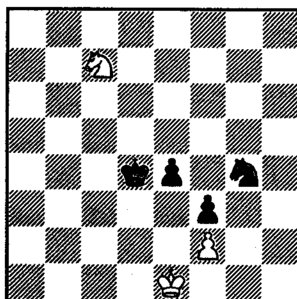
9.♔b7! ♘b5

10.♘e4!

و ما در پایان این بررسی زیبا به پوزیسیون اول که در آن نوبت حرکت با سیاه است رسیده‌ایم. پیشتر، طریقهٔ برد نشان داده شد.

آخر بازی اسب و پیاده درمقابل اسب و پیاده معمولاً مساوی است. برد فقط زمانی میسّر است که یکی از طرفین، برتری مشخّصی ازقبیل یک پیادهٔ روندهٔ توقف‌ناپذیر، آرایش بهتر سوار، شانس‌های دام‌گذاری، یا بی‌حرکت کردن سوار حریف را داشته باشد. به جای پرداختن به چنین موقعیت‌های غیرمعمولی، به بررسی پوزیسیونی می‌پردازیم که در آن سفید یک اسب و پیاده درمقابل اسب و دو پیاده داشته باشد. قانونمند کردن چنین پوزیسیون‌هایی دشوار است زیرا همه چیز به نحوهٔ استقرار مهره‌ها بستگی پیدا می‌کند. اگر طرف نیرومندتر یک پیادهٔ روندهٔ داشته باشد که توسط سوارهای واقع در یک جناح حمایت شود و همزمان سایر پیاده‌ها در جناح دیگر باشند، همانند مورد دو پیادهٔ روندهٔ متصل، چشم‌اندازهای خوبی برای برد پیدا می‌کند. اما اگر تمام پیاده‌ها و سوارها در یک جناح باشند، طرف ضعیفتر شانس مساوی دارد، به رغم اینکه در آخر بازی اسب نسبت به سایر آخر بازی سوارها، طرف نیرومند فرصت بیشتری برای بهره‌گیری از برتری خود دارد.

(۳۲۴)
حرکت سیاه



گلدنوف ـ کان ۱۹۴۶

در این پوزیسیون، تمام پیاده‌ها در یک جناح‌اند و شاه سفید به طرز مناسبی در برابر آنها قرار دارد. تنها مشکل سفید اسب اوست که در جای خوبی قرار نگرفته، ولی این امر برای پیروزی سیاه کافی نیست.

1. ...e3

سیاه قبل از آنکه اسب سفید به معرکه برگردد به آخرین تلاش خود دست می‌زند و مسائل ترفندآمیزی برای سفید ایجاد می‌کند.

2.fe+

همچنین ادامهٔ

2.♘e6+ ♔e5 (2. ...♔d5 3.♘f4+ 4.fe) 3.♘g5 ef+ 4.♔f1 ♔f4 5.♘×f3! ♔g3 6.♔e2

امکان‌پذیر است و نمی‌توان دورنمایی برای سیاه دید.

2. ...♔e4!

حرکتی زیبا. 2. ...♔×e3 امکان 3.♘d5+ را می‌دهد، در حالی که اکنون سفید در وضع اکراهی قرار دارد.

3.♔f1! ♘×e3+

4.♔f2 ♘d1+

یا اینکه 4. ...♘g4+ 5.♔g3! مساوی می‌شود.

5.♔e1?

این اشتباه به قیمت ازدست رفتن بازی برای سفید تمام می‌شود. او می‌توانست با

5.♔g3! f2 (5. ...♔e3 6.♘d5+ ♔e2 7.♘f4+) 6.♔g2 ♔e3 7.♘d5+ ♔e2 8.♘f4+

مساوی کند. حتی 5.♔f1 f2 6.♔g2 یا در همین شاخه با

5. ...♔f4 6.♘d5+ ♔g3 7.♔e1!

پوزیسیون حفظ می‌شد.

5. ...f2+!

این حرکت به کلّی از چشم سفید دور ماند.

6.♔e2 ♔f4

0-1

درصورت 7.♘d5+ (e6+) سیاه با 7. ...♔g3 سفید را در وضع اکراهی قرار می‌دهد، مثلاً:

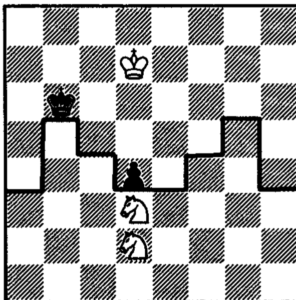
7.♘d5+ ♔g3 8.♔f1 ♔f3

و در ادامه مات می‌شود.

قبل از پرداختن به دیگر مثال‌های عملی آخر بازی اسب، باید به بررسی یک آخر بازی پرداخت که ارزش عملی چندانی ندارد ولی لازم است خواننده از آن اطلاع داشته باشد: دو اسب درمقابل یک پیاده. به خوبی می‌دانیم که مات با دو اسب به دلیل خطر پات، امکان‌پذیر نیست. ولی چون که با بودن پیاده این خطر ازبین می‌رود، در پوزیسیون‌های معیّن، برد ممکن می‌شود.

تحقیقات زیادی روی این آخر بازی خصوصاً توسط طراح بررسی‌ها ترویتسکی انجام گرفته، ولی در اینجا قصد نداریم عمیقاً وارد این قضیه شویم. برای تشریح قواعد اصلی یک نمودار ارائه می‌شود.

(۳۲۵)
حرکت سیاه



بدیهی است که پیادهٔ سیاه باید تا آخرین فرصت ممکن توسط یک اسب بلوکه شود، وگرنه به سادگی جلو رانده و قربانی می‌شود تا دو اسب نتوانند مات کنند. ما با این سؤال مهم روبه‌رو هستیم که پیاده در

کدام خانه باید متوقف شود. در نمودار ۳۲۵ خطی را که پیاده نباید از آن بگذرد تا سفید به پیروزی برسد ترسیم کرده‌ایم. اگر پیاده پشت این خط قرار بگیرد سفید همواره به پیروزی می‌رسد اما اگر پیاده جلوتر رفته باشد سفید فقط درصورتی که سوارهایش به نحو خوبی مستقر شده باشند به پیروزی می‌رسد. البتّه در تمام این حالت‌ها فرض بر آن است که شاه سیاه نتواند بلوکه بودن پیاده را با حمله به یک اسب درهم بشکنند. اکنون ببینیم که بازی در پوزیسیون نمودار چگونه ممکن است ادامه پیدا کند:

1. ... ♔b5!

ما به نقل تجزیه و تحلیل چخوور می‌پردازیم. حرکت متن آن گونه که واریاسیون زیر نشان می‌دهد بیشترین مشکل را نصیب سفید می‌کند:

۱) 1. ... ♔b7 2.♘c4 ♔a6 3.♔c6 ♔a7 4.♘d6 ♔a6 5.♘b7 ♔a7 6.♘bc5 ♔b8 7.♔d7 ♔a7 8.♔c7 ♔a8 9.♘b4 d3 10.♘c6 d2 11.♘d7 d1=♕ 12.♘b6 مات

۲) 1. ... ♔a7 2.♘c4 ♔b7 (2. ... ♔a6 3.♘c5+! ♔a7 همانند ادامهٔ بالا) 3.♔c6 (3. ... ♔b8 4.♘e5) 4.♔c7 d3 5.♘e5 d2 6.♘c6+

و در دو حرکت مات می‌شود.

۳) 1. ... ♔a6 2.♔c7! ♔b5 3.♔b7 ♔a5 4.♔c6 ♔a6 (یا 4. ... ♔a4 5.♔b6 همانند واریاسیون بعدی) 5.♘c4

به واریاسیون ۱ وارد می‌شویم.

۴) 1. ... ♔a5 2.♔c6 ♔a4 3.♔b6 ♔a3 4.♔b5 ♔a2 5.♔b4 ♔a1 6.♘c4 ♔a2 7.♔a4 ♔b1 8.♔b3 ♔a1 9.♔c2 ♔a2 10.♘b4+ ♔a1 11.♘a3 d3+ 12.♔b3 d2 13.♘bc2 مات

2.♔c7 ♔a6

3.♔c6 ♔a5!

پس از 3. ... ♔a7 4.♘c4 ♔b8 (4. ... ♔a6 5.♘c5+ و 6.♔c7) 5.♘d6 ♔a7! 6.♘c5! ♔b8 (6. ... d3 7.♔c7) 7.♔b6 d3 8.♘d7+

و سیاه در دو حرکت مات می‌شود.

4.♔c5

پس از 4.♔b7 ♔b5 سفید به وضع اکراهی می‌افتد، بنابراین به اسب d2 نیاز پیدا می‌شود. اما 4.♘c4+ فوری به دلیل 4. ... ♔a4 با تهدید رفتن به b3 خوب نیست. به عنوان یک قاعدهٔ کلّی، اسب بلوکه‌کننده را باید از شاه حریف دور نگه داشت و همزمان شاه و اسب دیگر، باید شاه حریف را به حاشیه صفحه بکشانند.

4. ... ♔a6

اگر 4. ... ♔a4 5.♔b6 همان‌گونه که در واریاسیون ۴ پیشگفته دیدیم، به برد می‌رسد.

5.♘c4 ♔b7

6.♔d6 ♔c8

7.♘a5 ♔d8

شاه سیاه نباید در کنج چپ محبوس شود بنابراین به جناح شاه می‌رود. این حرکت اجباری است زیرا 7. ... ♔b8 به شکست می‌انجامد، پس از 8.♔c6! ♔a7 (8. ... ♔c8 9.♘b7 ♔b8 10.♘d6) 9.♘b7 ♔a6 10.♘b4+ ♔a7 11.♔c7 d3 12.♘a5 d2 13.♘ac6+

و مات در دو حرکت.

8.♘b7+ ♔e8

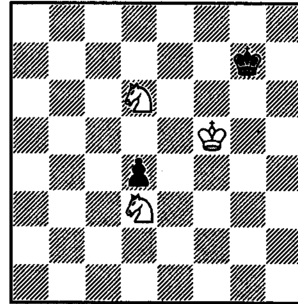
یا 8. ... ♔c8 9.♔c6 همانند آخرین تفسیر.

9.♔e6 ♔f8

10.♘d6 ♔g7

11.♔f5

(۳۲۶)
حرکت سیاه



11. ... ♔h6

یا اینکه

11. ... ♔f8 12.♔f6 ♔g8 13.♘f5 ♔f8 14.♘g7 ♔g8 15.♘e6 ♔h7 16.♔g5 ♔g8 17.♔g6

با یک مات سریع. در هر حال شاه سیاه ناگزیر به گوشهٔ راست پایین صفحه رانده می‌شود، مثلاً

11. ... ♔h7 12.♔f6 ♔h6 13.♘c4 ♔h7 (13. ... ♔h5 14.♘ce5 ♔h4 15.♔g6 ♔g3 16.♔g5 ♔g2 17.♔g4 ♔f1 18.♔f3

یا در همین ادامه

14. ... ♔h6 15.♘g4+ ♔h5 16.♔f5) 14.♘ce5 ♔g8 15.♘g6 ♔h7 16.♘e7 ♔h6 17.♘g8+ ♔h5 18.♔f5 ♔h4 19.♘f6 ♔g3 20.♔e4 ♔h4 21.♔f4

و شاه سیاه در گوشهٔ صفحه محبوس می‌شود.

12.♘e8! ♔h5

پس از

12. ... ♔h7 13.♔g5 ♔g8 14.♔f6 ♔h7 (14. ... ♔f8 15.♘g7 ♔g8 16.♘e6) 15.♘d6 ♔h6 16.♘c4!

ما به واریاسیون مذکور در تفسیر قبل پا می‌نهیم.

13.♘g7+ ♔h4

در صورت 13. ... ♔h6 سیاه پس از

14.♔f6 ♔h7 15.♘f5 ♔g8 16.♔e7 ♔h7 17.♔f7

مات می‌شود. اکنون خواننده باید با روشهای کنترل فعالیّت شاه سیاه آشنا شده باشد.

14.♔f4 ♔h3

15.♘f5 ♔g2

16.♔g4 ♔h2

یا اینکه

16. ... ♔f1 17.♘g3+ ♔g2 18.♘h5 و 19.♘hf4 مانع 19. ... ♔e2 می‌شود.

17.♘h4 ♔g1

18.♘g6 ♔f1

19.♘gf4 ♔g1

هر دو اسب از فرار شاه جلوگیری می‌کنند. اکنون مسئله فقط تدارک مات پایانی است.

20.♔g3 ♔f1

21.♔f3 ♔g1

22.♔e2 ♔h2

23.♔f2 ♔h1

سرانجام شاه در کنج به دام می‌افتد، اما هنوز سفید باید مراقب باشد، زیرا

24.♘e5 d3 25.♘f3 d2 26.♘h5

با جواب 26. ... d1=♘+! به مساوی می‌انجامد.

24.♘e6! ♔h2

25.♘g5 ♔h1

26.♘e5! d3

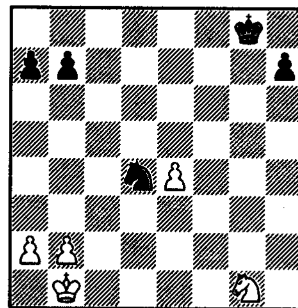
27.♘ef3 d2
28.♘e4 d1=♘+
29.♔g3!

و حرکت بعد مات است. اکنون خواننده آن‌قدر اطلاعات کافی راجع به این نوع آخربازی کسب کرده است، که بتواند در بازی عملی به کار بگیرد.

مثال‌های عملی

با آخر بازی کلاسیک برگرفته از بازی لاسکر - نیمزوویچ، در زوریخ به سال ۱۹۳۴ آغاز می‌کنیم.

(۳۲۷)
حرکت سیاه



لاسکر - نیمزوویچ ۱۹۳۴

اگرچه قوا مساوی است ولی سیاه چند برتری پوزیسیونی دارد. نخست آنکه پیادهٔ hاش خیلی نیرومند است، زیرا همان‌گونه که می‌دانیم کنترل پیادهٔ رخ برای اسب دشوار است، و اگر شاه سفید عازم جناح شاه شود، مرکز و جناح وزیر بی‌حامی می‌مانند. دوماً، شاه سیاه می‌تواند به سرعت به e5 برسد تا از این خانهٔ عالی مرکزی به هر دو بخش صفحه استیلا یابد. سوماً اسب سیاه فعالانه‌تر از اسب سفید استقرار یافته است.

همان گونه که نیمزوویچ در عمل به اثبات می‌رساند، مجموعهٔ این برتری‌ها برای برد سیاه کافی هستند:

1. ...♔f7
2.♔c1 ♔f6
3.♔d2 ♔e5

3. ... ♔g5 حاصلی ندارد زیرا پس از 4.♔e3 ♘e6 5.♔f3 سیاه شاه یا پیادهٔ hاش را نمی‌تواند پیش براند. غیر از این بلوکه کردن پیادهٔ روندهٔ e سفید هم مهم است.

4.♔e3 h5
5.a3

برطبق یک اصل کلّی، حتی‌المقدور باید از چنین حرکت‌های تضعیف‌کننده با پیاده اجتناب کرد. در این حالت یک حفره در b3، ایجاد شده که به شاه سیاه در آینده، یک مسیر ورودی می‌دهد. به عقیدهٔ من سفید به هر حال باید این حرکت را به تعویق می‌انداخت، زیرا درمقابل 5.♘h3 برد فوری وجود نداشت. در این حالت پس از 5. ... ♘c2+ سفید نمی‌تواند به ادامهٔ

6.♔f3 ♘b4 7.a3 ♘d3 8.b4 ♘e1+
9. ... ♘c2 و

پا بگذارد، به همین دلیل لاسکر 5.a3 بازی کرد. درعوض می‌توانست 6.♔d2! بازی کند (6....♘b4 7.a3). مشکل بتوان گفت که آیا 5.♘h3 به مساوی می‌رسید یا خیر، اما این حرکت خیلی بیشتر از بازی اصلی برای سیاه مشکل ایجاد می‌کرد.

5. ...a5

حرکت خوبی که پیادهٔ b سفید را ثابت نگه می‌دارد و درنهایت تهدید a4 ... را دارد.

6.♘h3

سفید تقریباً در وضع اکراهی قرار دارد. اسب حرکت دیگری ندارد، ادامهٔ

6.♘f3+ ♘xf3 7.♔xf3 h4

به برد راحت سیاه می‌انجامد، و درصورت 6.♔d3، پیادهٔ e پس از

6. ...♘e6 7.♔e3 ♘g5

ازبین می‌رود. البتّه حرکت پیاده‌ها فقط جناح وزیر را

ضعیفتر می‌کنند.

6. ...♘c2+

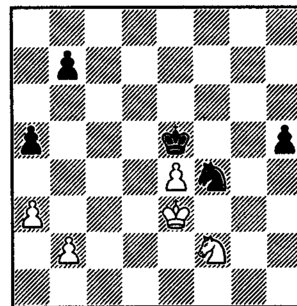
اقدامی که به موفقیت می‌انجامد، گرچه درصورت !7.♔d2 سیاه به جایی نمی‌رسید درصورت

7. ...♘×a3 8.ba ♔×e4 9.♔c3

وضع به وضوح مساوی است، چون اسب می‌تواند بی‌کمک شاه پیادهٔ h را متوقف کند (نمودار ۳۰۵).

مسلماً، حرکت متن ارزش آزمودن داشت، چون سیاه می‌تواند پس از **7.♔d2 ♘d4 8.♔e3** به پوزیسیون قبلی برگردد. مشاهدهٔ نحوهٔ بهبود وضع جالب است. حرکت کلیدی، **!8. ... ♘e6** است که فعالیت اسب سفید را محدود می‌کند و تهدید آن، حمله به پیادهٔ e است. ?9.♔d3 ♘f4+ به برد سیاه می‌انجامد و با 9.♘g1 ♘g5 پیادهٔ e ازدست می‌رود، تنها حرکت سفید **9.♘f2** است (9.♔f3 ♔d4) که سیاه با **!9. ... ♘f4** جواب می‌دهد.

(۳۲۸)



لاسکر ـ نیمزوویچ ۱۹۳۴
(واریاسیون بازی)

سفید بار دیگر در وضع شبه اکراهی است. اگر با 10.♔f3 به بازی غیرفعال بپردازد سیاه پوزیسیون خود را با

10. ...a4 11.♔e3 b6 12.♔f3 ♘e6 13.♔e3 ♘c5 14.♔f3 ♔d4

تقویت می‌کند. احتمالاً بهترین حرکت سفید **10.a4** است، اما حتی در این صورت سیاه چشم‌اندازهای خوبی دارد، مثلاً

10. ...b6 11.b3 ♘g2+ 12.♔f3

یا 12.♔d3 ♔f4

12. ...♘e1+ 13.♔e3 ♘c2+ 14.♔d3 ♘d4 15.♔c4 h4

و سفید به مخمصه می‌افتد. ما ادعا نمی‌کنیم که 8. ...♘e6 به برد اجباری می‌رسد، اما تجزیه و تحلیلمان مشکلات تدافعی را می‌نمایاند.

7.♔f3 ♘e1+
8.♔e2 ♘g2
9.♔f3 ♘h4+
10.♔e3 ♘g6

با این حرکت سیاه، به پوزیسیونی مشابه آنچه در تفسیر قبلی‌مان داشتیم می‌رسیم. اکنون 11.♘f2 ♘f4 به این شاخه تبدیل می‌شود و 11.♔f3 ♔d4 یا 11.♔d3 ♘f4+ چندان قابل توجه نیستند. لاسکر ادامهٔ دیگری را برمی‌گزیند که تغییر چندانی در وضعیت ایجاد نمی‌کند.

11.♘g5 ♔f6
12.♘h7+

یا اینکه

12.♘h3 ♘e5 13.♔d4

به شاخه‌ای از بازی تبدیل می‌شود.

12. ...♔e7
13.♘g5 ♘e5
14.♔d4 ♔d6
15.♘h3

سفید میل دارد از بلوکه شدن پیاده‌های جناح وزیرش جلوگیری کند، با 15.a4 ♘c6+ مسیر ورودی b4 دراختیار شاه سیاه قرار می‌گیرد. 15.b3 احتمالاً بهترین است، اما با این وجود پیادهٔ روندهٔ سیاه برد او را تضمین می‌کند.

15. ...a4!

16.♘f4 h4

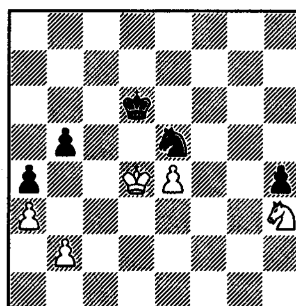
17.♘h3 b6

یک حرکت ظریف تمپ‌گیر. سیاه می‌خواهد بعداً ♘c6+ ... و ♔c5 ... بازی کند، اما فقط در حالتی که اسب سفید در h3 باشد، بنابراین دو حرکته پیاده‌اش را به b5 می‌رساند.

18.♘f4 b5

19.♘h3

(۳۲۹)
حرکت سیاه



لاسکر - نیمزوویچ ۱۹۳۴

19. ...♘c6+

سیاه طرح منطقی حمله در جناح وزیرش را پی می‌گیرد. یک طرح جایگزین

19....♘c4 20.♔c3 ♔e5

است. سیاه احتمالاً نمی‌خواهد پس از

20.♘f4 ♘xb2 21.e5+

اجازهٔ بازی متقابل بدهد، اما

21. ... ♔c6! و 22. ...♘c4

به برد وی می‌انجامد.

20.♔e3

ادامهٔ 20.♔d3 ♔e5 21.♔e3 ♘a5

به برد می‌رسد.

20. ...♔c5

21.♔d3 b4

با بودن چند پیاده در صفحه، مهاجم معمولاً از تعویض اجتناب می‌کند، اما نیمزوویچ برد اجباری را محاسبه کرده است. اکنون سفید باید تعویض کند، زیرا تهدید 22. ...♘e5+ وجود دارد.

22.ab+ ♔xb4

23.♔c2 ♘d4+

24.♔b1

تنها شانس سفید، حمله به پیادهٔ a است. درصورت 24.♔d3 ♘e6 شاه سفید برای دفع تهدید 25. ...♔b3 ناگزیر به بازگشت است، زیرا

25.♔e3 ♔b3 26.♘f4

درمقابل

26. ...♔xb2! 27.♘xe6 a3

ناکام می‌ماند.

24. ...♘e6

نیازی به 24. ...♔b3 نیست، زیرااینک هدف پیادهٔ e است، مثلاً

25.♔c2 ♔c4 26.♔d2 ♔d4

27.♘f2 ♘g5 والخ

آخرین تلاش لاسکر به زیبایی توسط نیمزوویچ خنثی می‌شود.

25.♔a2 ♔c4

26.♔a3 ♔d4

27.♔xa4 ♔xe4

گرچه از پیاده‌های سیاه فقط یکی باقی‌مانده است، ولی اسب سفید نمی‌تواند آن را متوقف کند. اکنون درصورت 28.♘g1 ♔e3 و 29. ...♔f2 یا 28.♘f2+ ♔f3 سیاه می‌برد.

28.b4 ♔f3

29.b5 ♔g2

0-1

پس از 30.b6 ♔xh3 31.b7 سیاه با 31. ...♘c5+ پیاده را می‌گیرد و در همین ادامه پس از

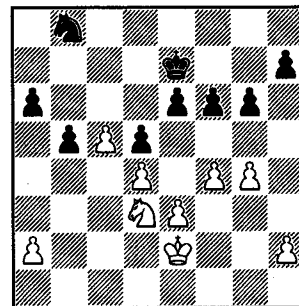
31.♔b5 ♘d8 32.♔c5 ♔g4

33.♔d6 h3 34.♔c7 h2 35.♔×d8 h1=♛

سیاه می‌برد. در این آخر بازی باشکوه، قدرت پیادهٔ رخ درمقابل اسب به خوبی نشان داده می‌شود.

با این مثال خواننده ممکن است گمان کند که آخر بازی اسب، امری صرفاً تکنیکی است که در آن باید از برتری‌های موجود با روش صحیح بهره‌برداری کرد. اما پوزیسیون بعدی نشان می‌دهد که قوهٔ تخیّل هم در آن نقش دارد و امکانات تاکتیکی جالبی فراهم می‌آورد.

(۳۳۰)



پیلزبری ـ گونسبرگ ۱۸۹۵

این پوزیسیون در بازی پیلزبری ـ گونسبرگ در هستینگز به سال ۱۸۹۵ ایجاد شد. سفید یک پیادهٔ روندهٔ متّصل و نیرومند در c5 دارد ولی این به تنهایی کافی نیست. مهمتر از همه آنکه سفید با بازی فعال می‌تواند با موفقیت به پیاده‌های e6 و d5 سیاه حمله کند. در اینجا پوزیسیونی داریم که عناصر دینامیک آن مهمتر از عناصر استاتیک هستند. از نقطه‌نظر استاتیک، پوزیسیون سیاه قابل قبول است. او می‌تواند یک پیادهٔ رونده در جناح وزیر ایجاد کند و حرکت بلوکه کنندهٔ ♘c6 ... را دراختیار دارد. درواقع، اگر حرکت با سیاه بود، با ♘c6 ... .1 همه چیز حفظ می‌شد. اما در شطرنج باید همیشه امکانات مشخص تاکتیکی را در تلفیق با ملاحظات پوزیسیونی مدنظر قرار داد. در این مورد، سفید می‌تواند بلافاصله با حمله به پیاده‌های e6 و d5، سازمان پوزیسیون سیاه را درهم بریزد، بدین‌گونه:

1.f5!

سفید نمی‌تواند اجازهٔ ♘c6 ... .1 را بدهد. اکنون تهدید او 2.fe و سپس +3.♘f4 یا 2.♘f4 فوری است.

1. ...g5

این حرکت ضروری است وگرنه پیادهٔ d ازبین می‌رود، مثلاً

1. ...gf 2.gf ef 3.♘f4

پیاده با برتری واضح پوزیسیونی بازپس گرفته می‌شود. یا درصورت

1. ...ef 2.gf g5 3.♘b4

پیادهٔ d ازبین می‌رود.

2.♘b4! a5

سفید ادامه‌ای را انتخاب می‌کند که به یک بازی زیبای ترکیبی منتهی می‌شود. به سختی می‌توان به ادامهٔ بهتری رسید، زیرا همانند بازی اصلی، تهدید 3.c6 ♔d6 4.fe است و درصورت

2. ... ♔d7 3.fe+ ♔×e6 4.c6! ♔d6 5.c7 ♔×c7 6.♘×d5+

و 7.♘×f6 سفید به راحتی پیروز می‌شود. با حرکت متن سیاه امید دارد اسب را دور براند، چون با ♘c6 ... .3 پوزیسیون دفاعی خوبی برایش ایجاد می‌شود.

3.c6! ♔d6

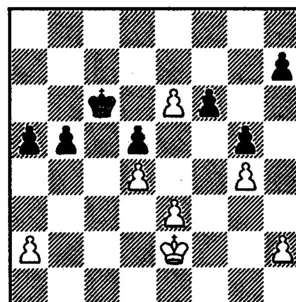
بدیهی است که سیاه نمی‌تواند اسب را به دلیل 4.c7 بگیرد و ♔d8 ... .3 امکان !4.fe را می‌دهد که وضعیتی مشابه بازی اصلی پدید می‌آید.

4.fe! ♘×c6

تمام حرکتها اجباری است، زیرا ab ... .4 درمقابل 5.e7 ♔×e7 6.c7 که بی‌پناهی اسب را آشکار می‌کند به شکست می‌انجامد.

5.♘×c6 ♔×c6

(۳۳۱)



پیلزبری ـ گونسبرگ ۱۸۹۵

اکنون به یک آخر بازی پیاده می‌رسیم که در آن قوا، هم‌اندازه است و با نگاهی سطحی همه چیز به سود سیاه به نظر می‌رسد. او نه فقط تهدید گرفتن پیادهٔ e را دارد بلکه شانس ایجاد یک پیادهٔ روندهٔ دور را هم دارد. اما سفید پیشتر پی برده که می‌تواند از پیادهٔ رونده‌اش مراقبت کند و قبل از آنکه سیاه از پیاده‌های رونده‌اش استفادهٔ مؤثر کند دو پیادهٔ روندهٔ نیرومند مرکزی ایجاد کند.

6.e4! de

7.d5+ ♔d6

8.♔e3

فقط الان می‌توان دید که پیلزبری چه قدر زودتر ناگزیر به محاسبه بود. او پیادهٔ e را به موقع می‌گیرد تا پیادهٔ روندهٔ جناح وزیر سیاه را متوقف کند.

8. ...b4

9.♔×e4 a4

10.♔d4 ♔e7

بهترین دفاع. در بازی اصلی، گونسبرگ با 10. ...h5 ادامه داد و پس از

11.gh a3 12.♔c4 f5 13.h6 f4 14.h7

تسلیم شد. درصورت 10. ... f5 11.gf g4 12.f6 سفید به راحتی می‌برد.

11.♔c4 b3

باز هم

11. ...f5 12.gf g4 13.♔×b4 h5

قدری دیر است، زیرا پیاده‌های سفید خیلی پیشرفته شده‌اند، مثلاً 14.♔c5 h4 15.d6+ می‌برد.

12.ab a3

یا اینکه

12. ...ab 13.♔×b3 f5 14.gf g4 15.♔c3

و سفید پیاده را متوقف می‌کند.

13.♔c3 f5

14.gf g4

سیاه لااقل در ایجاد یک پیادهٔ رونده در هر جناح موفق شده است، اما در ازاء آنها یک پیادهٔ b برای سفید ایجاد کرده که در اینجا موجب برد بازی می‌شود.

15.b4! h5

16.b5 h4

17.b6 a2

شاه سفید ناگزیر به عرض پایینتر کشانده می‌شود تا درصورت ایجاد وزیر جدید، درمعرض کیش باشد، کاری که هرگز صورت نمی‌گیرد.

18.♔b2 g3

19.hg hg

20.d6+!

این حرکت دقیقتر از

20.b7 g2 21.b8=♕ a1=♕+ 22.♔×a1 g1=♕+

است که هنوز سیاه می‌تواند به جنگ ادامه دهد.

20. ...♔×d6

یا اینکه

20. ...♔f6 21.d7 ♔e7 22.b7 g2 23.d8=♕+ ♔×d8 24.b8=♕+

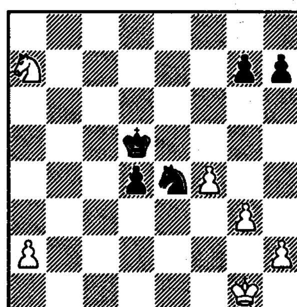
سفید با تِم بازگشت به پیروزی می‌رسد.

21.b7 ♔c7
22.e7

می‌برد.
بازهم سفید با کیش وزیر می‌کند. یک بازی بی‌نهایت زیبا از سفید.

در مثال زیر می‌بینیم که چگونه با امکانات واقعی تاکتیکی باید درمقابل برتری‌های کلّی به مقابله برخاست:

(۳۳۲)
حرکت سیاه



بارسزا ـ سیماگین ۱۹۴۹

سفید نه فقط یک پیاده بیشتر دارد بلکه با یک پیادهٔ روندهٔ دور a، امیدوار به ایجاد یک پیادهٔ دیگر در ستون f است. با این وجود، پوزیسیونش بازنده است. نخست آنکه، سوارهای سیاه که به خوبی متمرکز شده‌اند به نحو عالی از پیادهٔ روندهٔ d حمایت می‌کنند. دوماً، اسب سفید جایگاه مناسبی ندارد تا بتواند با پیادهٔ d مقابله کند. این دو عامل به سیاه امکان برد می‌دهند، بدین‌گونه:

1. ...d3
2.♔f1 ♘c3
3.♔e1 ♔d4

بدیهی است که تمام حرکتهای سفید مانند حرکت بعدی وی، اجباری است. اکنون تهدید 4. ... ♔e3 است.

4.♔d2 ♘e4+
5.♔c1

سایر حرکتها بلافاصله درمقابل 5. ... ♔e3 به باخت می‌رسند، اما سیاه الان چگونه باید ادامه دهد؟ درصورت +5. ...d2، 6.♔c2 بازی می‌شود و درصورت 5. ... ♔e3 سفید با

6.♘b5 d2+ 7.♔c2 ♘f2 (7.... ♔e2 8.♘d4+) 8.♘c3

خود را نجات می‌دهد. سیاه می‌تواند با مانور آموزندهٔ زیر که امکانات موجود در نمودار ۳۲۲ را به خاطرمان می‌آورد، به پیروزی برسد. می‌بینیم که آشنایی با آخر بازی‌های پایه چقدر حیاتی است!

5. ... ♘d6!

اسب عازم c4 است. به زودی وجه ممیزهٔ این حرکت را خواهیم دید.

6.♔d2

این حرکت به سیاه اجازه می‌دهد تا طرح برنده‌اش را دنبال کند ولی سایر حرکتها هم به باخت می‌رسند، مثلاً:

۱) 6.♘c6+ ♔c3 7.♘e7
(تهدید سیاه 7. ... ♘e4 و +8. ... d2 بود)
7. ...d2+ 8.♔d1 ♘e4 9.♘d5+ ♔c4

می‌برد، زیرا هر حرکت اسب اجازهٔ 10. ... ♔d3 را می‌دهد.

۲) 6.a4 ♔e3 7.♘c6 ♘c4! 8.♘b4 (9. ... ♘b2 و 8.a5 d2+ یا) 8. ...d2+ 9.♔c2 ♔e2

می‌برد.

6. ... ♘c4+
7.♔c1

درصورت 7.♔d1(e1)، حرکت قاطع 7. ... ♔e3 وجود دارد.

7. ...d2+
8.♔c2 ♔e3
9.♘b5

در ظاهر سفید با تهدید عزیمت اسب به c3 دست به دفاع موفقی زده، اما اکنون علت رفتن اسب سیاه به

c4 را می‌بینیم.

9. ... ♘a3+!

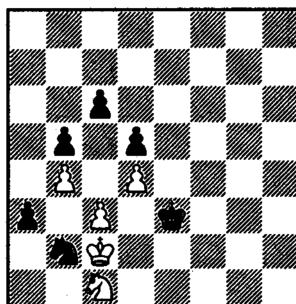
همان ایدهٔ نمودار ۳۲۲. اسب سفید به گوشه کشانده می‌شود.

10.♘×a3 ♔e2

و پیاده وزیر می‌شود. در نگاه اول به سختی می‌توان پذیرفت که سیاه در نمودار ۳۳۲، به برد اجباری دست پیدا کند.

پیشتر گفته شد هنگامی که قوای کمتر در صفحه باشد پیادهٔ اضافی ارزش بیشتری پیدا می‌کند. در آخر بازی‌های پیاده، یک پیادهٔ اضافی تقریباً همیشه تعیین‌کننده است و در آخر بازی سوار سبک، معمولاً چشم‌اندازهای خوبی برای برد ایجاد می‌کند. اما از سوی دیگر، در آخر بازی‌های رخ و وزیر، آرایش مهره‌ها معمولاً مهمتر از پیادهٔ اضافی است. در مثال آخرینمان بار دیگر به تشریح این اصل کلّی می‌پردازیم. سیاه یک پیادهٔ اضافی دارد اما بهره‌برداری از این عامل دشوار به نظر می‌رسد، زیرا تمام پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند، پیادهٔ رونده به طرز مؤثری بلوکه شده و همزمان سفید می‌تواند از پیادهٔ ضعیف c اش دفاع کند. سیاه چگونه می‌تواند از این برتری قوا استفاده کند؟

(۳۳۳)
حرکت سیاه



مارکو ـ ماروکزی ۱۸۹۹

این پوزیسیون در بازی مارکو ـ ماروکزی، در وین به سال ۱۸۹۹ ایجاد شد. پیادهٔ روندهٔ سیاه، به تنهایی بی‌وجود این برتریها، برای برد کفایت نمی‌کند: اولاً، شاه سیاه به خوبی مستقر شده و می‌تواند به بردن آخر بازی حتی درصورت ازبین رفتن پیادهٔ رونده‌اش کمک کند. دوماً، طرز استقرار اسب سفید خوب نیست و در بعضی ادامه‌ها، شاهش را بلوکه می‌کند. ماروکزی از این برتری‌ها به طرز استادانه‌ای بهره‌برداری می‌کند، بدین‌گونه:

1. ... ♘d3!

سیاه بی‌معطّلی از این موضوع که پس از 2.♘×d3 a2 3.♔b2 ♔×d3 آخر بازی پیاده‌اش برنده است، بهره‌برداری می‌کند. همچنین پس از
2.♘a2 ♔e2! 3.♔b3 ♔d2 4.♔×a3 ♔c2
سفید بازنده می‌شود. او فقط یک حرکت دراختیار دارد.

2.♘b3 ♘e1+

پس از
2. ...a2 3.♘a1 ♔e2 4.♘b3
وضع چندان ساده نیست، زیرا شاه سفید می‌تواند به محض حرکت اسب سیاه، پیادهٔ a را متوقف کند و بدین ترتیب اسب خود را آزاد کند.

3.♔d1

یا اینکه
3.♔b1 ♔d3 4.♘a5 ♔×c3 5.♘×c6 (5.♔a2 ♘c2!) 5. ...♘c2
به راحتی می‌برد.

3. ... ♔d3!

در آخر بازی‌هایی که پیاده‌ها فقط در یک جناح قرار دارند، همواره مترصّد این گونه قربانیهای سوار که راه را برای شاه باز می‌کنند، باید بود. خصوصاً با توجه به اینکه می‌دانیم اسب نمی‌تواند به خوبی درمقابل پیادهٔ رخ دفاع کند. در پوزیسیون زیر این موضوع صادق است.

4.♔×e1 ♔×c3

5.♘a1!

یک دفاع رویایی. اگر سیاه الان برای گرفتن اسب اقدام کند، پس از

5. ...♔b2? 6.♔d2! ♔×a1 7.♔c1 ♔a2 8.♔c2

باید مساوی کند.

5. ...♔×d4

6.♘c2+

در صورت

6.♔d2 ♔c4 7.♘c2 ♔b3 8.♔c1 a2

به وضعیتی مشابه آنچه بعداً ایجاد می‌شود، می‌رسیم.

6. ...♔c3!

7.♔d1

ریزه‌کاری‌های این آخر بازی هنوز به پایان نرسیده است. درصورت 7.♘×a3 ♔b2 اسب ازدست می‌رود.

7. ...a2

8.♔c1 d4

9.♘a1 d3

10.♘c2

آخرین ترفند، زیرا 10... dc پات می‌کند.

10. ...c5!

0-1

ماروکزی یکی از برترین هنرمندان آخر بازی بود.

با این مثال نه فقط بخش آخر بازی اسب بلکه آخر بازی‌ها را به پایان می‌بریم. امید داریم که با توضیح مشروح هر پوزیسیون، در دلپذیرتر کردن تئوری آخر بازی موفق بوده باشیم. برحسب ضرورت، در مجموعه‌ای که ارائه شد جرح و تعدیل زیادی صورت گرفت ولی کوشیدیم تا آخر بازی‌های پایهٔ لازم را دراختیار بازیکن شطرنج قرار دهیم.

ما بر اهمیت این بخش از بازی تأکید شدید داریم. با عمیق شدن در تکنیک والای آخر بازی قهرمانان جهان و استاد بزرگ‌های پیشرو، می‌توان به تلاش‌های آنها در این زمینه پی برد. اگر مطالعهٔ این کتاب، باعث پیشرفت آخر بازی خواننده شود در رسیدن به هدف خود موفق بوده‌ایم.

انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب های شطرنج

دانستنیهای عمومی شطرنج (همه چیز درباره آموزش شطرنج پایه)

نویسنده :کورتس دورفر/ترجمه :ابوالقاسم نجیب(۱۶صفحه رنگی گلاسه)/ ۶۳۰۰ تومان

در میان کتابهای مختلف مفیدی که در حوزهٔ آموزش شطرنج منتشر شده‌اند، کمبود کتابی که به جنبه های عمومی و دانستنی های شطرنج نیز بپردازد کاملاً احساس میشد. در کتاب حاضر، نه تنها آموزش شطرنج ارائه می شود، بلکه خوانندگان با جنبه‌هایی از تاریخ شطرنج، مسابقات، تشکیلات شطرنج، انواع بازی شطرنج (با زمان‌های متفاوت)، ثبت حرکات، پوزیسیون و نمودار، استراتژی و تاکتیک، گشایش ها، بازی با پیاده ها، حمله و دفاع، انواع مات و پات، طراحی، مرکز، گسترش، ابتکارعمل، مسائل شطرنج، قرعه کشی مسابقات، کامپیوترهای شطرنج، و خلاصه انواع دانستنی ها آشنا میشوند .

.نویسندهٔ کتاب، که سر دبیر یکی از معتبرترین نشریه های شطرنج جهان به نام (*Chess Life*) چس لایف است، این کتاب را با همکاری گروهی از کارشناسان شطرنج جهان تألیف و منتشر کرده است

هنر ترکیب در شطرنج(Combination Art)/ماکسیسم بلوخ/۴۵۰۰ تومان/چاپ سوم

ترکیب یکی از ارکان مهم و از زیباترین بخشهای شطرنج است که باعث می شود محاسبه و تجسم در بازیکن پرورش پیدا کند و برای پیش بینی حرکات دقیق در شطرنج مهم است که این مهارت را در خودتان پرورش دهید تا به موفقیتهای مهمی دست یابید. مسائل ترکیبی در این کتاب از ساده به پیچیده تنظیم شده است.

هنر دفاع جانانه در شطرنج/لوپولو کایفسکی/یاکوف دامسکی/احسان محمد اسماعیل/۷۹۰۰ تومان

در شطرنج معاصر امروز، آشنا نبودن با مهارت های دفاعی، سقف پیشرفت هر شطرنج‌بازی را کوتاه می کند. مثال های فراوانی که از بازی های عملی در این کتاب آورده شده است، دانشی را از شیوه های مختلف دفاع غیر فعال– فعال و در نهایت حمله متقابل، در اختیار خواننده می گذارد که اولین ثمره آن کسب نتایج بهتر در هر مسابقه ای خواهد بود.

سودمندی کتاب حاضر از این جنبه به حدی است که آن را بی نیاز از هر کلام اضافی می سازد.

۱۰۰۰ بازی گنجینه‌ای از بهترین بازی‌های شطرنج درجهان/۵۶۰ صفحه/ ۸۰۰۰ تومان

گنجینه‌ای از بهترین بازی‌های طلایی شطرنج است که درطول ۴۲ سال (تا سال ۲۰۰۷) در جهان انجام شـده است. این گنجینه از (شماره ۱۰۰– ۱ اینفورماتور) بازیهای برترین قهرمانان شطرنج جهان انتخاب شده است .

میراث شطرنجی آلخین نویسنده :الکساندر کوتوف /مترجم :آبتین گلکار

این کتاب به گفته کوتوف بهترین و با ارزشترین کتاب شطرنجی اوست. این اثر می تواند مجموعهٔ درسنامه هایی باشد هم برای مربیان و هم برای شطرنج بازانی که پس از فراگیری اصول اولیهٔ شطرنج و کسب تجربهٔ شرکت در مسابقات می خواهند شطرنج را به صورت علمی و عمیقتر دنبال کنند .

مزیت هر دو جلد کتاب آن است که بخشهای مختلف آن تقریباً از یکدیگر مستقل هستند.

میراث شطرنجی آلخین جلد اول :زندگینامه -تئوری گشایشها /۶۵۰۰ تومان

شامل زندگینامه– اصول کلی ویژگیهای شاخص شروع بازیهای آلخین -گشایشهای تاکتیکی خاص و شاخه ها و ایده های جدیدی که آلخین وارد تئوری گشایشها کرد.

میراث شطرنجی آلخین جلد دوم :تاکتیک و ترکیب /۸۵۰۰ تومان

شامل ترکیب - ضربه های تاکتیکی - حمله به شاه- قربانی پیاده برای کسب ابتکار عمل و به ثمر رساندن برتری قوا. در پیوست، فهرست کامل گشایشها است که در بازیهای کتاب به تفصیل مورد بررسی و تفسیر دقیق قرار گرفته است.

دفتر ثبت حرکات شطرنج استاندارد (سیمی) ۱۵۰۰ تومان

سیستم من در عمل/نویسنده:آرون نیمزوویچ /ترجمه: امیرعلی تقی خانی/۳۶۸ صفحه/۷۳۰۰ تومان

این کتاب در ادبیات جهان به عنوان مرجعی از آموزش علمی شطرنج در قالب درسنامه‌های مختلف مورد توجه و تدریس می باشد. و بطور عملی دیدگاهها و نظرات نیمزوویچ را تشریح و تبیین می کند.

در واقع این کتاب تمرینات عملی کتاب"روش من" نیمزوویچ است که قبلا به چاپ رسیده است.

تئوری آخر بازی شطرنج/ نویسنده: آندره شرون/ترجمه: عباس لطفی/۲۹۶ صفحه/۴۵۰۰ تومان

این کتاب برگرفته از کتابهای «رساله کامل آخر بازی» و «خودآموز شطرنج» نوشته‌ی آندره شرون، محقق بزرگ در زمینه آخر بازی است. رساله کامل شطرنج از معتبرترین کتب آخر بازی است که شرون پس از ۲۰ سال مطالعه و بررسی تالیفات و منابع گوناگون شطرج آن را به رشته تحریر درآورده است. این کتاب شامل کاملترین اصول و قواعد تئوری آخر بازی در شطرنج است.

مایزلیس (تئوری بنیادی شطرنج) ترجمه: رضا رضایی/جلد گالینگور/ ۶۸۸ صفحه/ ۶۰۰۰ تومان

کتابی برای تمام فصول، آموزش کامل و گام به گام شطرنج از مراحل مقدماتی تا پیشرفته، حاوی مهمترین مباحث استراتژیکی و تاکتیکی شطرنج، بازی پوزیسیونی و اصول گشایشها. کتابی که هر شطرنج آموزی باید حتماً آن را بخواند. این کتاب به دلیل استقبال فراوان خوانندگان به چاپ نهم رسیده است.

رموز استراتژی در شطرنج مدرن/ پیشرفت‌های پس از نیمزوویچ

نویسنده: جان واتسن/ ترجمه : رضا رضایی/۹۰۰۰ تومان/۵۶۰ صفحه

جان واتسن یکی از معتبرترین نویسندگان شطرنج است. این اثر برندهٔ جایزهٔ بهترین کتاب سال ۱۹۹۹ از سوی فدراسیون شطرنج آمریکا و برندهٔ جایزهٔ سال ۱۹۹۹ از سوی فدراسیون شطرنج بریتانیا شده است. کتاب حاضر به نیاز شطرنج بازان برای مطالعهٔ اثری جامع و عمیق در زمینهٔ کار کردن و بررسی کردن پوزیسیونهای مدرن شطرنج به خوبی پاسخ می‌دهد و این نکته را روشن می‌کند که تئوری‌های نیمزوویچ (که در زمان انتشار سیستم من جنبهٔ انقلابی و بحث برانگیز داشتند)امروز به موازات مفاهیم کلاسیک حک و اصلاح شده‌اند.

تئوری شروع بازی شطرنج/ عباس لطفی/۴۸۰صفحه/ ۴۸۰۰ تومان

در مبحث شروع بازی، حرکات بر پایه شماری ایده‌های مشخصی بنا شده‌اند که در واقع شالوده و اساس بازی را تشکیل می‌دهند. این کتاب نوآموزان را با این ایده‌ها یعنی تئوری انواع شروع بازی‌های باز، نیمه باز و بسته به خوبی آشنا می‌سازد.

زندگی نامه و بهترین بازی های قهرمان شطرنج جهان کرامنیک

نویسنده: ولادیمیر کرامنیک/ ترجمه خشایار بهاری/ چاپ اول/ ۳۸۴ صفحه / ۴۵۰۰ تومان

برگزیده بهترین بازی های چهاردهمین قهرمانی شطرنج جهان ولادیمیر کرامنیک است که توسط خودش به دقت تفسیر شده است. در دو پیوست جداگانه در رویارویی دو جانبه این شطرنج باز را که به کسب مقام قهرمان جهان انجامید (۲۰۰۰– ۲۰۰۶) نیز بر متن کتاب اضافه شده است.

تئوری آخر بازی‌های رخ/اسمیسلوف– لِونفیش/ترجمه پروانه هل عطایی/۴۵۶ صفحه/۸۰۰۰ تومان

طبق آمار شطرنج نیمی از پایان بازی‌ها متعلق به آخر بازی‌ها رخ می‌باشد. لذا شناخت قوانین این مرحله از بازی راه صعود به قله هنر شطرنج محسوب می‌گردد.

کتاب حاضر به دلیل این که سلسلهٔ کاملی از آخر بازی‌های مقدماتی و پیشرفته رخ می باشد برای اولین بار توسط دو استاد برجستهٔ شطرنج اسمیسلوف و لونفیش بررسی شده و به عنوان اثر کلاسیک در ادبیات شطرنج به یادگار مانده است. چه بسا استاد بزرگ شطرنج اسپیلمان بهبود بازی خود را مرهون این کتاب و معلومات همه جانبهٔ آن دربارهٔ آخر بازی‌های رخ می‌داند.

کارنامه قهرمان جهان (۲) گری کاسپارف

ترجمه و تدوین خشایار بهاری/ چاپ اول/ ۳۰۴ صفحه / ۳۷۰۰ تومان

آن چه در جلد دوم کارنامه کاسپارف آمده است. پیروزی‌های شگفت انگیز، برق آسا در سال های ۱۹۹۹ تا ۲۰۰۴ است و سر انجام نیز ناباورانه از شطرنج پس از فتح لینارس ۲۰۰۵، قهرمانی جهان خداحافظی کرد.

روش جدید آموزش شطرنج

لو آلبرت، رومن پلنز/ ترجمه عباس لطفی/ ۵۲۰ صفحه/ ۴۰۰۰ تومان/ چاپ سوم

این کتاب بخشی از برنامه سری آموزش شطرنج به کودکان و نوجوانان در کشور شوروی سابق است که چند سالی است به خارج مرزهای آن کشور راه یافته و به خاطر ویژگی‌های منحصر به فرد آن با استقبال علاقه‌مندان شطرنج مواجه شده و در سال‌های اخیر در کشور کانادا و ایالات‌متحده‌آمریکا به زبان فرانسوی و انگلیسی ترجمه شده است. کتاب شامل جلدهای اول و دوم است و هر دو جلد در یک مجلد به خوانندگان عرضه شده است.

قوانین شطرنج/ ترجمه رضا رضایی– ابوالقاسم نجیب/ ۱۰۰۰ تومان

متن حاضر ترجمهٔ متن کامل و رسمی قوانین شطرنج فیده(فدراسیون جهانی شطرنج،FIDE) است که از اول ژوئیهٔ ۲۰۰۹(مطابق با ۱۰ تیر ۱۳۸۸) تا سال ۲۰۱۳ در سراسر قلمرو تحت پوشش فدراسیون‌های عضو فیده لازم الاجرا به شمار می‌آید.

استراتژی های مدرن آخر بازی/ خلیل حسینی/ ۴۰۰۰ تومان

کتاب حاضر تلاشی است برای افزایش مهارت در کنترل و ادامهٔ آخر بازی با استفاده از استراتژی‌های نوینی که در دو بخش، شامل درسهای استراتژیک و بازی های اساتید بزرگ ، معرفی و تفسیرشده است.